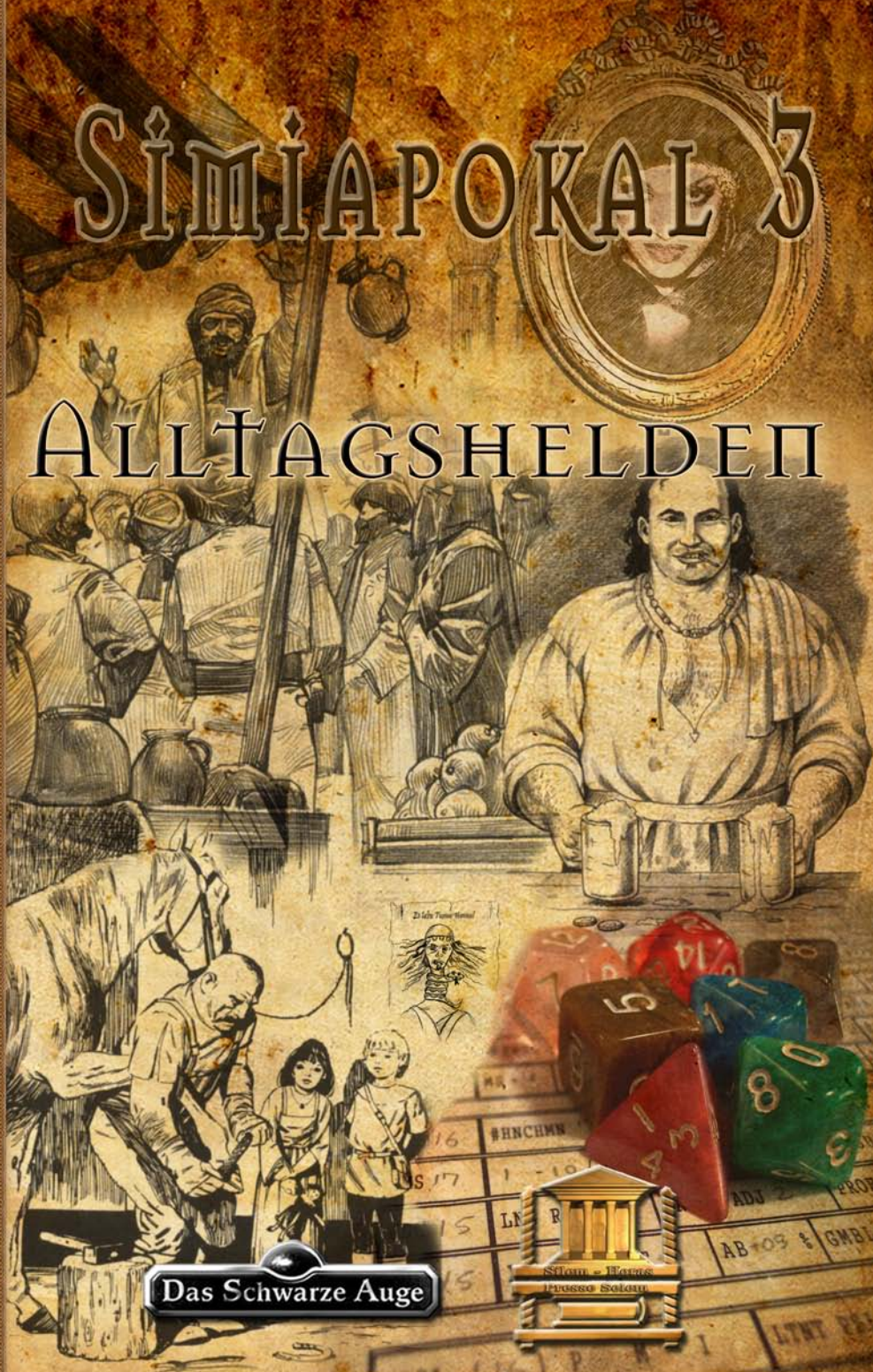


SIMIAPOKAL 3

ALLTAGSHELDEN

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZU AVENTURISCHEN MEISTERPERSONEN



Das Schwarze Auge

Inhaltsverzeichnis

Der Schwarze Sperber alias Fortim Morske	2
Der Schweinepriester	5
Dragojin und Mylenjida	8
Gylvana von Vinsalt	11
Irian Laikis	13
Fette Beute!	18
Nadir ibn Dscheridan und Nerissa saba Nadir	25
Palinai von Kurkum	27
Praiotraak	33
Sal aus Baliho	36
Rondrachillës a Palakar dyll Palakar	39
Adonius Fürchtpraos Schiffbur	43
Ankfried Sprotstein	48
Giavan Migaele ya Cerrano	51
Valpo Assiref	59
Mahnfried von Birkheim	62
Khalid ibn Sulman	65
Hane „der Wirt“ Butterweck	68
Der Wildschütz	74
Abu	79
Korrero Espada	84
Der verrückte Joselito	90
Alarene aus Grangor	92

Der Schwarze Sperber alias Fortim Morske

*Hüte dich, wenn du ihn siehst,
kalt und steinern ist sein Herz,
keine Träne kann es erweichen,
kein Gefühl es mehr erreichen.*

*Er ist wie ein Sperber
schnell auf der Beute.
Seine Seele ist schwarz,
schwärzer als die Nacht.*

Wer es auf sich nimmt, die Reichsstraße II von Barken aus nach Süden in die Wildermark hineinzureisen, dem kann es geschehen, dass ein Mann in dunklem Mantel vor ihm auf der Straße steht, das bärtige Gesicht von einem Schlapphut mit schwarzen Federn verschattet. Dies ist der „Schwarze Sperber“, ein für seinen Blutdurst und seine Grausamkeit bekannter Räuberhauptmann oder Kriegsfürst dieser Gegend.

Gegen einen gewissen Wegzoll lässt er die meisten Leute ziehen, doch wer sich ihm entgegenstellt, kann froh sein, wenn er mit dem Leben davon kommt. Sagt man.

Hintergrund:

Fortim Morske war viele Jahre lang als einfacher Barde auf den Straßen des Mittelreiches zuhause. Selbst aus dem fahrenden Volk stammend, war er glücklich damit, die Leute zu unterhalten.

Doch als mit dem Jahr des Feuers Kriege und Not das Mittelreich beutelten, begann eine harte Zeit für die Fahrenden. Jetzt wurden sie überall abgewiesen und niemand wollte mehr Fortims Liedern zuhören oder zu Lautenklängen tanzen.

Hunger, Kälte und Krankheit rafften schließlich im Winter 1028 BF Fortims geliebte Frau, die Jongleurin Roana, hinweg. Und da verstand der Barde, dass es so nicht weitergehen konnte, wenn er seinem Sohn Lares (geb. 1026 BF) das Überleben sichern wollte. Fortim zog gemeinsam mit Lares und einigen anderen Fahrenden in ein leerstehendes Gehöft, welches ihnen als Versteck, Heim und Ausgangsbasis für Raubzüge in die Umgebung dient. Doch da die wenigsten von ihnen große Kämpfer sind und ihre Zahl klein, besann sich Fortim auf die wichtigste Regel aller Gaukler, Barden und Schauspieler:

Eine gute Inszenierung ist alles!

Und so sind die Überfälle der Bande mehr Schauffassade als alles anderes.

Fortim selbst verlässt seine Leute so manchen Tag, nimmt die Laute und zieht in die umliegenden Dörfer, wo er neben einigen anderen Liedern auch immer wieder das vom schaurigen „Schwarzen Sperber“ vorträgt, einem Räuberhauptmann, der vor keiner Grausamkeit zurückschreckt und der hier irgendwo in den Wäldern hausen soll.

Dass er selbst der Mann mit den schwarzen Federn am Schlapphut und dem falschen Bart ist, sollte allerdings besser niemand wissen. Vor allem, weil er selbst fürchtet, eines Tages für sein Tun am Galgen zu enden und Lares allein zurückzulassen.

Verwendung im Spiel:

Fortim und seine Bande können sowohl Gegner der Helden sein, als auch Verbündete, zum Beispiel gegen andere Kriegsfürsten. Vor allem für Fahrende und phexisch Gesinnte bietet sich hier auch die Möglichkeit einer neuen Heimstatt oder eines Unterschlupfes.

Werte:

geb.: 1003 BF

Größe: 1,77 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik:

kompetenter Barde, durchschnittlicher Räuber oder Kriegsfürst und besorgter Vater mit wandelbarer Stimme (Musizieren (TS Laute) 10, Singen 12, Stimmen imitieren 12, verkleiden 11)

Szenariovorschläge:

- Die Geschichten um den gefährlichen Räuber sind aufgebauscht worden und nun gilt er als Paktierer. Natürlich braucht es da tapfere Recken, aber was werden diese tun, wenn sie nach langer Jagd (zu spät?) feststellen, dass sie es gar nicht mit einem Dämonenbündler zu tun haben?
- Ein konkurrierender Kriegsfürst hat das Versteck gefunden und Lares und die anderen Kinder der Gauklerbande entführt. Jetzt kann auch der angeblich abgebrühte Räuber jemanden brauchen, der ihm seinen Sohn zurückbringt.
- Ein echter Paktierer nutzt die Maske des Schwarzen Sperbers für seine finsternen Mächenschaften. Mittlerweile werden Fortim all die Berichte über bestialische Morde selbst unheimlich, aber um einen wirklichen Schwarzkünstler auszuschalten, fehlt seiner Bande die Kampfkraft.
- Das Spiel der Gauklerbande wurde durchschaut von einem ihrer benachbarten Kriegsfürsten (oder einem lokalen Händler oder Adeligen o.ä.). Dieser erpresst sie jetzt damit und fordert immer größere Summen Geld. Alleine kann sich die Bande nicht wehren. Umgekehrt wird dieser bei allem, was er getan haben soll, Fortims Leute vorschieben.
- Unheimliche Phänomene häufen sich in der Umgebung von Barken. Steckt eine Hexe dahinter? Der Schwarze Sperber? Die Leute aus dem Nachbardorf? Es braucht Ortsfremde, um den Ursprung des ganzen im Reichsforst zu finden und sich nicht in die lokalen Konflikte hineinziehenzulassen.
- An Helden mit Kontakten unter dem fahrenden Volk kann auch Roanas Mutter, die Seiltänzerin Eloise, herantreten und sie bitten, nach ihrer im Jahr des Feuers verschollenen Tochter zu suchen.
- Auf ihrem Hof versucht sich Fortims Bande eine landwirtschaftliche Existenz aufzubauen, um nicht nur von den Raubzügen abhängig zu sein. Hier können in diesen Bereichen bewanderte Helden Lehrer sein.

- Aber auch auf der Suche nach Viehdieben können Helden auf die (richtige oder falsche) Spur der Gauklerbande geraten.
- Fortim weiß, dass er seinem grausigen Ruf nicht gerecht wird, auch wenn seine Glaubwürdigkeit davon abhängt. Diese Erkenntnis lässt den ohnehin schon nachdenklichen Barden immer stärker an seinem Plan zweifeln, kann ihn aber auf der anderen Seite auch zu einer Verzweiflungstat treiben. Und es ist nur eine Frage der Zeit, bis auf der anderen Seite des Sternenwalls jemand auf ihn aufmerksam wird... Fortims rechte Hand in der Bande, die Tierbändigerin Coruna, wird als erste auf ungewohnte Grausamkeit reagieren und gegebenenfalls Außenstehende hinzuziehen, auch, wenn dabei die Maske auffliegt.
- Aber natürlich kann der Schwarze Sperber auch anfangen, seinem Ruf wirklich gerecht zu werden, auch wenn dies früher oder später dazu führt, dass sich ein Teil der Gaukler von ihm abwendet. Und wenn diese dann Lares mitnehmen, wird er sich auf ihre Fersen heften und zu einer wirklichen Gefahr werden.
- Natürlich lässt sich der Schwarze Sperber auch an beliebigen anderen Orten außerhalb der Wildermark, platzieren. Es muss auch nicht das Jahr des Feuers sein, das ihn in die Räuberei getrieben hat, ebenso gut können es der Krieg der Drachen, die Invasion der Verdammten, der Orkensturm oder ein beliebiger anderer Krieg gewesen sein.

Der Schweinepriester

Landläufig bekannt als „der Schweinepriester“, tatsächlich aber Bogomil von Zwerch.

Hintergrund:

Niemand kennt den wahren Namen des Verwirrten, der den Tieren Peraines Worte predigt. Von den Menschen die ihm begegnen wird er nur „der Schweinepriester“ genannt. Bei dem seltsamen Mann handelt es sich in Wahrheit um Bogomil von Zwerch (geboren 999 BF), einen Peraine-Geweihten, der infolge traumatischer Ereignisse seinen Verstand verloren hat. Zeit seines Lebens hatte er sich um das Wohlergehen der Menschen gekümmert, Krankheiten behandelt, Äcker gesegnet, Wunden verbunden und gebrochene Knochen geschnitten.

Als jedoch der dämonische Heereszug der Heptarchen Rhazzazor und Galotta Darpatien verwüstete und die Menschen der Region sich in der neu entstandenen Wildermark gegenseitig überfielen, vergewaltigten und mordeten, verlor er den Glauben an das Gute im Menschen. So wandte er sich den Tieren zu, die geeigneter schienen, sich um Peraines Gaben zu kümmern. Ihnen predigt er seitdem die Gebote seiner Göttin und reagiert auf Einmischung durch Menschen sehr reserviert, wenn er den Kontakt nicht ohnehin verweigert.

In eine verdreckte Kutte gewandet zieht der nach seinen Erlebnissen früh Ergraute durch die Lande, um den Tieren dort zu helfen, wo sie es benötigen. Und tatsächlich scharen sich immer wieder verschiedenste Tiere um ihn, scheinen gar seine Nähe zu suchen und begleiten ihn.

Verwendung im Spiel:

Die Helden können dem Schweinepriester in ganz Aventurien begegnen, wobei eventuell sein Weihe-Tempel geändert werden müsste. Ebenso leicht ließe sich der Grund seines Wahnsinns anpassen, denn die Menschen führen so gut wie überall Krieg. Im tulamidischen Raum könnte die oronische Besatzung zum Wahnsinn geführt haben, in Albernien ein besonders grausames Gemetzel während des Konfliktes mit den Nordmarken. Ein Massaker zwischen Garetischen und Almadanischen in Caldaia, oder die Schlacht bei Morte Folnor zwischen Horasiat und Almada, ein aufgebrachter Mob von Siedlern im Svellttal oder eine gewaltsame Auseinandersetzung im horasischen Thronfolgekrieg – hier stehen Ihnen viele Möglichkeiten zur Verfügung.

Ob er also von bornischen Bauern „Schweinepriester“ getauft wurde, oder in Selem als ein weiterer Rauschkrautsüchtiger gesehen wird, der mit Selemferkeln spricht, ist nebensächlich. Ein Treffen ist sowohl an einer großen Straße, als auch auf der Durchreise in einem kleinen Dorf möglich. Der Schweinepriester zieht mit verschiedenen Tieren und predigt ihnen Peraines Gebote. Dabei ist er in Massen mobil, kann aber auch aufgrund seiner Fähigkeiten in der Tierheilkunde länger an einem Ort bleiben, um etwa eine Seuche in einer Viehherde zu heilen.

Im Kontakt mit Menschen verhält er sich wie ein kleines Kind mit beinahe autistischen Zügen. So ignoriert er jemanden, der mit ihm sprechen will, widersetzt sich mürrisch Aufforderungen, oder schlägt im äußersten Fall wild und ungezielt um sich.

Auf den ersten Blick ist er eine skurrile oder humoristische Begegnung am Wegesrand oder in einem Dorf, aber bei genauerem Hinsehen können sich Abgründe offenbaren, die auch die Helden in Zweifel stürzen können. Ist der Mann seiner Göttin in seinem jetzigen Zustand nicht besonders nahe? Außerdem kann er den Helden die Schrecken eines Krieges besonders deutlich vor Augen führen, ohne dass sie selber Zeugen des Blutvergießens werden.

Spielwerte:

Meisterlicher Tierheilkundiger

Wichtige Vor- und Nachteile:

Wahnvorstellungen, Tierfreund, Geweiht (Peraïne), Weltfremd

Zitate:

„Nun, Bruder Maulwurf, die Erde, die du durchpflügst ist Sumus Leib. Und die Würmer und Maden, die du frisst, laben sich an ihren Wunden. Also ziehe brav weiter und erledige deine Aufgabe, wie Frau Peraïne sie dir erteilt hat.“

– Bruder Bogomil im Zwiegespräch mit einem Maulwurf

„Hinfort mit dir, böses Menschenkind! Siehst du nicht, was du und deinesgleichen angerichtet habt? Ihr seid die wahre Plage Deres. Die Bienen verteilen den Samen der Blumen, Schweine graben die Erde um und machen sie fruchtbar. Was willst du also hier?“

– zu einem Abenteurer, der ihn von seinen Tieren fortlocken wollte

„Oh nein, die fette Sau hat wieder Blähungen! Los, Alrike, geh und sag Leomar Bescheid, er soll zum Schweinepriester gehen!“

– ein Bauer aus dem Garetischen zu seiner Frau

Szenariovorschlge:

- Wenn Ihre Helden ein Dorf erreichen, in dem Nutztiere schwer krank sind, können die Helden ausgeschickt werden, den Schweinepriester zu suchen, der in der Gegend schon bekannt ist wie der sprichwörtliche „Bunte Hund“. Dabei könnte es der Fall sein, dass eine weitere Partei (etwa ein Kriegsfürst der Wildermark) den Geweihten entführt hat, um das eigene Vieh gesund zu halten. Hier gilt es dann, den Schweinepriester aus den Fängen seiner Entführer zu befreien, oder mit seinen gegenwärtigen Gastgebern erfolgreich zu verhandeln.
- Lina, eine Peraïne-Geweihte, die Bogomil noch aus Zeiten des gemeinsamen Noviziats in Zwerch kennt, hat von seinem gegenwärtigen Schicksal erfahren und möchte ihm helfen. Die Helden sollen ihn ausfindig machen und zu dem nächsten Seelenheiler bringen. Dabei kann die Frage aufkommen, ob er in seinem jetzigen Zustand nicht vielleicht glücklicher und seiner Göttin näher ist, als jemals zuvor. Eventuell wollen Dörfler ihn auch nicht gehen lassen, da sie ihn ins Herz geschlossen haben und er ihnen gesundes Vieh garantiert.

- In jedem Fall ist eine Wanderung mit Bogomil eine fordernde Aufgabe, denn der Geweihte lässt sich von Menschen wenig sagen und wird während der Reise immer wieder durch Tiere oder Phänomene der Natur abgelenkt, die ihm wichtiger sind als verzweifelte Beteuerungen irgendwelcher Glücksritter...
- Besonders reizvoll kann es sein, wenn die Helden beim ersten Aufeinandertreffen verächtlich auf den schlammverkrusteten Mann herabblicken, der sich mit den Schweinen suhlt, bevor sie später (vielleicht auf Linas Initiative hin) noch einmal auf Bogomil treffen und die wahren Hintergründe seiner Geschichte herausfinden. So können sie auf rollenspielerisch interessante Weise mit ihren eigenen Vorurteilen konfrontiert werden.

Dragojin und Mylenjida

Wie wir hier Marasfladen machen? Pass auf, Bruderschwester... Fladenbrotteig, luftig geknetet, wird zu einem Diskus geformt. Darauf kommt eine papierdünne Schicht grünes Pfefferöl, schau, so, nicht mehr. Anschließend wird mit Waranfleich, Pfefferschoten, Pastinaken, gehackten Tomaten und Phraischafskäse die Schönheit von Rurs Geschenk nachgeformt. Mit üppig Ingrim, Basiliskum und Pfeffer würzen, mit einem verquirlten Ei übergießen und backen.

Schon wer vor dem Lokal steht, weiß sofort, hier hat er es mit Maraskanern zu tun. Spätestens in der Gaststube beim Anblick der Schnitzereien und dem fröhlichen „Preise die Schönheit, Bruderschwester!“ des buntgekleideten Geschwisterpaares weiß man, wo man gelandet ist.

Hintergrund:

Der damals grade erwachsene Dragojin und seine zwölf Diskusumdrehungen jüngere Schwester Mylenjida kamen allein von Maraskan ins Exil, die Eltern sind tot. Fern der Insel bemerkte Dragojin schnell, dass Heimat auch durch den Magen geht. Und so lag es für ihn nahe, aus seiner Liebe zum Kochen einen Beruf zu machen.

Hier gibt es all das, was Maraskaner fern der Heimat vermissen und wovon Fremdijs mal gehört haben oder woran sie sich mit Grausen nach einem Besuch der Insel erinnern.

Tatsächlich liegt der Tavern'uuzak am Rande des Maraskanerviertels und steht auch Nichtmaraskanern offen, für die die Preise allerdings höher sind. Dies sind vor allem neugierige Halbwüchsige aus der lokalen Oberschicht, aber auch hin und wieder andere ungewöhnliche Gestalten.

Besonders Mylenjida erklärt Unkundigen gern die Speisekombination, die Schnitzereien und vieles andere, damit auch diese die Möglichkeit bekommen, die Schönheit von Rurs Geschenk zu erkennen.

Dragojins Reich ist die offene Küche, von der aus er eifersüchtig über seine Schwester wacht, die bisher ebenso unverheiratet ist wie er, war ihm doch bisher niemand gut genug für sie.

Neben Essen und Tee gibt es hier Kladj aus allen Teilen (Exil)Maraskans. Es gibt viele Informationen, die an die Ohren der Geschwister dringen und ebenso viele Personen kennen sie, die weitere Informationen haben können. Um an diese Informationen zu kommen, muss man allerdings Maraskaner sein oder wirklich überzeugende Argumente haben. Dazu kann es auch zählen, gegen die aus der Schöpfung Gestrichenen vorzugehen, besonders, wenn man sich an Dragojin wendet. Allerdings sollte man dabei nicht den Fehler machen, die Schönheit seiner Schwester zu betonen.

Verwendung im Spiel:

Informanten für maraskanisches, auch Sinoda betreffend (Dragojin) und Vermittler maraskanischer Kultur (Mylenejida). Verkäufer scharfen Essens, entfernte Verwandte maraskanischer Helden.

Werte und Kurzcharakteristik:

Dragojin:

Mitte 30

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augen: braun

meisterlicher Koch und Informant (Kochen (TS maraskanische Küche) 14, Menschenkenntnis 10, Gassenwissen 9)

Mylenjida:

grade 20

Größe: 1,80 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

erfahrene Wirtin und durchschnittliche, engagierte Kulturvermittlerin (Hauswirtschaft 6, Götter/Kulte 7, Philosophie 8, Überzeugen 6, Soziale Anpassungsfähigkeit)

Szenariovorschläge:

- Unter den Maraskanern ist es bekannt, dass Dragojins Herz neben Mylenjida vor allem an seiner Heimat hängt und er über entsprechende Kontakte verfügt. Mit einer gewissen Selbstverständlichkeit wird er von ihnen gedeckt, aber wenn Helden nach Sinoda reisen oder im Interesse des Shikanydads etwas unternehmen wollen, werden sie an die Geschwister verwiesen.
- Mylenjida weiß natürlich von den politischen Interessen ihres Bruders, sieht sich selbst aber als Vermittlerin der Schönheit von Rurs Geschenk. Doch mit ihrer Vermittlerrolle eckt sie sowohl bei sehr traditionellen Maraskanern als auch bei Zwölfgöttergläubigen an, denen ihr Verhalten suspekt ist. Langfristig kann sie sich damit mächtige Feinde machen.
- Mylenjida hat ein Geheimnis, welches sie sogar vor ihrem Bruder verbirgt. Sie liebt die Garethja-Fischhändlerin vom Markt heimlich, scheut sich aber Dragojin, der sie aufgezogen hat, zu informieren. Vielleicht springt sie aber doch eines Tages über ihren Schatten und bittet vertrauenswürdige, freundliche Fremde, eine Liebesnachricht zu überbringen.
- Ein maraskanischer Reisender ist im Tavern'uuzak im Schlaf ermordet worden. Aber Dragojin hat bei Nachhaken auffallend wenig Interesse an einer Aufklärung. Der Ermordete stand im Verdacht, ein Verräter am Shikanydad zu sein und als solcher hatte er den Tod verdient. Außerdem, wie jeder Maraskaner weiß, gibt es gewisse Leute, in deren Arbeit man sich besser nicht einmischt.
- Maraskanische Gewürze sind teuer und doch verwenden sie die Geschwister großzügig. Kein Wunder, dass sie irgendwann in den Verdacht geraten, Schmuggler zu sein oder zu solchen Kontakte zu haben.
- Eine Gruppe junger Adelliger hat einen ganzen Abend lang im Tavern'uuzak gefeiert, die exotische Küche und den Rauschgurkenteer genossen, bevor sie nach Hause wankten. Am nächsten Morgen ist einer von ihnen tot, und der Verdacht fällt

schnell auf das verfluchte maraskanische Essen. Außerdem erinnern sich einige seiner Freunde auch gut daran, wie der Tote der jungen Wirtin schöne Augen machte und wie ungehalten Dragojin darauf reagierte.

- Allzu genaue Fragen nach den Eltern der beiden sollte man unterlassen, denn sie waren Überläufer. Als der junge Dragojin es entdeckte, nahm er sein Schwesterchen und floh. Er schämt sich zutiefst für seine Eltern, verschweigt ihren Verrat und versucht, ihren Frevel an der Gemeinschaft wieder gutzumachen mit seinem Engagement gegen die Besetzer Maraskans.

Dragojin und Mylenjida können in jeder Stadt außerhalb Maraskans leben, in der es passend erscheint.

Gylvana von Vinsalt

Geweihte des Nandus

Hintergrund

Gylvana wurde als Alrike Maurenbrecher in einem Hafenbordell in Grangor geboren. Ihre Mutter, eine Hure, überlebte die Geburt nicht. Niemand konnte ihr sagen, wer ihr Vater war, wahrscheinlich handelt es sich um einen armen Seemann, der seine Heuer in dem Bordell verprasste. Alrike wurde von den anderen Huren des Bordells aufgezogen und lernte schon früh, sich auf den Straßen der Stadt zurechtzufinden. Eines Tages, Alrike war etwa zehn Jahre alt, wurde sie jedoch dabei erwischt, wie sie versuchte, dem Mitglied einer Patrizierfamilie den Geldbeutel zu stehlen. Dieser lies sie festsetzen und anklagen.

Der Nandusgeweihte Khadan von Methumis sah, wie die kleine Alrike abgeführt wurde. Er erkundigte sich, was sie verbochen hatte und beschloss daraufhin, sie vor Gericht zu vertreten. Er konnte erreichen, dass Alrike gegen Zahlung eines Bußgeldes freigelassen wurde. Als er sah, in welchen Umständen seine junge Mandantin lebte, war für ihn klar, dass er sie nicht einfach so zurücklassen konnte. Er brachte Alrike fort und ließ sich mit ihr in Vinsalt nieder, wo er sie als seine Nicht Gylvana ausgab. Seinen Lebensunterhalt bestritt er als Hauslehrer für wohlhabende Familien. Abends brachte er seiner Ziehtochter zunächst Lesen, Schreiben und Rechnen bei, später dann Grundlagen von Geschichte, Geographie und Götterkunde.

Mit sechzehn Jahren äußerte sie den Wunsch, ebenfalls Geweihte des Nandus zu werden. Im Vinsalter Tempel trat sie ihr Noviziat an und begann gleichzeitig mit einem Studium der Rechtskunde. Vier Jahre später wurde sie geweiht und begann als Rechtshelferin zu arbeiten. Über ihren Ziehvater bekam sie Verbindungen zu wohlhabenden Klienten und nutzte das Geld um den ärmeren Bürgern bei ihren Rechtsstreitigkeiten beizustehen.

Verwendung im Spiel

Gylvana kann als Auftraggeberin fungieren wenn sie Hilfe bei einem Fall braucht. Oder sie kann Helden, die in Konflikt mit der Obrigkeit geraten sind, beistehen. Sie kann für Helden den Kontakt sowohl zur Vinsalter Oberschicht als auch zu zwielichtigen Personen herstellen. Als Geweihte des Nandus kann sie den Helden in geistlichen Dingen beistehen oder ihnen Zugang zu Informationsquellen verschaffen.

Spielwerte & Kurzcharakteristik:

Alter: etwa 30 Jahre

Größe: 160 Halbfinger

Gewicht: 60 Stein

Haare: Hellbraun

Augenfarbe: grün

Besonderheiten: Gut Aussehend, viele Verbindungen

Meisterliche Rechtskundige, kompetente Gelehrte, durchschnittliche Geweihte

Szenariovorschläge

- Bei ihrer Arbeit macht sich Gylvana nicht nur Freunde. Jemand aus der Vinsalter Unterwelt ist von ihren Aktivitäten nicht erfreut und will sie dazu zwingen, einen Fall niederzulegen. Als sie sich weigert, wird Khadan entführt und soll sterben, wenn sie sich nicht zurückzieht. Gylvana engagiert ein paar Helden, die ihren Ziehvater und Mentor befreien sollen.
- Die Bewohner eines Mietshauses werden von Schlägern bedroht und sollen genötigt werden, auszuziehen. Während Gylvana vor Gericht für ihre Rechte kämpft, braucht sie mutige Helden, die die Bewohner des Hauses beschützen.
- Gylvana hat persönlich für einen Mandanten gebürgt, doch dieser ist geflohen. Nun ist sie selber mit einem Fuß im Gefängnis. Sie bittet ein paar Helden um Hilfe, die den Flüchtigen finden und zurückbringen sollen. Doch hinter seinem Verschwinden steckt mehr als vermutet.
- Ein Seemann taucht auf, der behauptet, Gylvanas Vater zu sein. Als Beweis hat er ein Schmuckstück, das einmal ihrer Mutter gehört hat. Als er Geld braucht, um Schulden zu bezahlen, bekommt sie Zweifel und sie beauftragt Helden, die Sache genauer unter die Lupe zu nehmen.
- Eine der Huren aus dem Bordell in dem Gylvana ihre ersten Lebensjahre zugebracht hat, bittet sie um Hilfe. Sie hat inzwischen ein bürgerliches Leben begonnen und wird, nachdem sie reich geerbt hat, mit ihrer Vergangenheit erpresst. Gylvana benötigt Helden, die ein paar diskrete Ermittlungen anstellen.

Irian Laikis

Adeptus Maior von Magister Corollkus Schule der magischen Manipulation des menschlichen Geistes zu Neersand

Hintergrund:

Männlich, 18 Götterläufe alt, 99 Finger groß, 88 Stein schwer, dunkelblonde Haare, blaue Augen. Irian Laikis ist sehr dünn und schlaksig, eine Bohnenstange. Er ist von unauffälliger Erscheinung und extrem schüchtern gegenüber Frauen, was sich in leichtem Stottern äußern kann. In der Stadt trägt er seine Magierrobe, doch bei Ausflügen bevorzugt er praktische Kleidung. Seine Familie kommt aus Neersand, wo sein Vater eine Seilerei betreibt und seine Mutter mit Kräutern handelt. Für beides zeigte sich Irian völlig ungeeignet und nicht interessiert, daher stieg sein jüngerer Bruder in das Geschäft der Mutter ein. Er hat noch eine jüngere Schwester, die verheiratet ist und zwei Kinder hat und eine im Alter von 11 Götterläufen. Seine ganze Familie war sehr stolz, als er bei Meister Corollku aufgenommen wurde und arbeitete hart, um seine Ausbildung zu finanzieren. Jetzt ist Irian seit 11 Monden in Festum bei dem wohlhabenden und etwas merkwürdigen Händler Valpo Assiref als Hausmagier angestellt (siehe Seite 60). Die Arbeit ist gut bezahlt und lässt ihm auch einige Freiheiten, weil Assiref sich aus dem aktiven Geschäft zurückgezogen hat und seine Tage mit der Planung und Durchführung von Expeditionen füllt, für die Irian Informationen besorgt. Irian ist besonders an elfischer Kultur interessiert, so spricht er auch ein wenig Isdira. Das deckt sich gut mit den Interessen von Assiref, so dass beide von dieser Partnerschaft profitieren.

Irian weiß noch nicht ganz genau, was er mit seinem Leben anfangen will, eine Möglichkeit, die ihm gut gefiele, wäre die Position eines Lehrmeisters in der Halle des Quecksilbers oder gar in Magister Corollkus Schule einzunehmen. Er hat aber auch Gefallen am Herumreisen und Feldforschen gefunden.

Irians Aufgaben bestehen unter anderem darin, Recherche zu weiteren lohnenden Zielen durchzuführen, was er häufig mit Nachforschungen in eigenen Interessengebieten verbinden kann. Er findet so häufig Zeit, nach Neersand an seine Akademie zu kommen und seine Familie zu besuchen. Er muss weiterhin die Leute überprüfen und aushorchen, die mit Assiref dann auf Expedition gehen. Gelegentlich wirbt er diese Leute auch selbst an. Er ist auch auf den Expeditionen dabei, wo er seine Kenntnisse in Heilmagie und Illusion schon unter Beweis stellen konnte, als zwei Söldner sich mit einem Gänseluchs angelegt hatten. Dass dieser von ihm aufgescheucht wurde, als er sich mal umsehen wollte, hat er für sich behalten, Phex sei Dank ist ja alles gut ausgegangen. Er besitzt einen festen Glauben an Hesinde und betet häufig im Festumer Tempel des Wissens. Seine Informationen bekommt er unter anderem im Hesindendorf, einem Festumer Stadtteil, in dem sich viele gut informierte Magister und andere Leute aufhalten. Er ist auch ein gern gesehener Gast in der Halle des Quecksilbers, wo er die Archive nutzen darf, dafür gibt er im Austausch gelegentliche Unterrichtsstunden für die Jungmagier, etwa zum Auris Nasus Oculus. Er ist Neuem gegenüber sehr aufgeschlossen (Neugier 8) und hat auch keine Vorurteile wie viele andere Bürger, etwa gegen die vielen Goblins in Festum.

Fähigkeiten:

Irian Laikis ist kein besonders mutiger Mann, er überlässt Kämpfe lieber den schlagkräftigeren Frauen und Männern. Er kann sich aber durchaus seiner Haut wehren, wenn er in Bedrängnis gerät, beherrscht er doch sowohl den Blitz Dich Find als auch den Horriphobus recht gut, auch ist er ein passabler Illusionist, besonders bei sichtbaren Illusionen, bei Tönen und Gerüchen tut er sich eher schwer. Irian leidet dummerweise unter Höhenangst, was er bisher aber seinem Arbeitgeber noch nicht erzählt hat. So muss er denn, wenn es auf einer Expedition ans Klettern geht, immer Ausreden erfinden.

Verwendung im Spiel:

Irian kann leicht dazu benutzt werden, eine Heldengruppe anzusprechen, um sie in den Dienst von Valpo Assiref zu nehmen. Das würde hauptsächlich in Festum geschehen, kann aber auch in anderen Städten der Westküste passieren (s. Szenariovorschläge).

Spielwerte: MU 11, KL 14, IN 13, CH 13, FF 12, GE 11, KO 10, KK 10, SO 8. LE 25, AU 26, AE 37, MR 8 (hohe Magieresistenz), INI-Basis 9. AT (Magierstab) 8, PA 10; AT (Dolch) 8, PA 9; Ausweichen 6. Wichtige Zauberei: Auris Nasus Oculus +9, Bannbaladin +9, Beherrschung brechen +5, Horriphobus +7, Imperavi Handlungszwang +7, Harme Gestalt +7, Respondami Wahrheitszwang +5, Sensibar Emphaticus +7, Somnigravis Tiefer Schlaf +6; Analys Arkanstruktur +4, Armatrutz +7, Balsam Salabunde +6, Blick in die Gedanken +4, Blitz Dich Find +8, Einfluss bannen +5.

Szenariovorschläge:

- Irian Laikis trifft in einer ihm fremden Stadt (also nicht Festum oder Neersand) bei der Suche nach einem Schriftstück (z.B. über Ammayin, s.u.) auf die Helden. Dieses soll Magister Greifbrand von Perricum übersetzt und in seinem Besitz haben, welcher sich in dieser Stadt aufhält. Hier hat er aber seine Spur verloren und bittet nun die Helden mit einem großen Geldbetrag um möglichst rasche Hilfe. Er gibt ihnen folgende Personenbeschreibung: Greifbrand ist 45 Götterläufe alt, hat schwarze kurze Haare und keinen Bart. Er ist etwa 85 Finger groß, schlank und trägt feine Kleidung nach Kusliker Mode. Leider ist Magister Greifbrand inzwischen dem Wahn anheimgefallen und wird von den örtlichen Noioniten betreut, die ihm dem Namen Alrik Tannhaus gegeben haben. Er hat inzwischen wirres weißes Haar und einen ebensolchen Bart, ständig springende Augen und abgewetzte Kleidung am Leib. Er geht gebückt, so dass er deutlich kleiner wirkt. Er spricht gelegentlich von schlimmen Visionen (da kann man auch gut Schreckensvisionen für die jeweilige Zukunft der einzelnen Helden einbauen oder Einblicke in die derische Zukunft) und spricht viele Leute als verstorbene oder lebende Herrscher aus Gareth oder Perricum an, z.B. Hal, Reto, [Zerline von Gareth](#), [Gissolk von Streitzig](#) oder Timshal Paligan. Auf ihrer Suche sollen die Helden auch auf diesen Alrik Tannhaus treffen, zunächst aber ohne in ihm den Gesuchten zu erkennen. Später sollen sie versuchen, einen der wenigen lichten Momente Greifbrands zu nutzen (notfalls mit Irians Hilfe), um die gewünschten Informationen zu bekommen.

- Ammayin – versunkene Insel in den Wassern vor Beilunk. Die Helden werden in Festum oder einer anderen Stadt der Westküste (dort haben sich Irian und Valpo weitere Informationen besorgt) angeworben, um eine versunkene Insel und ein dort vorkommendes unbekanntes Metall zu finden. Bei der Anfahrt auf die Insel wird ein großes Loch in den Schiffsrumpf gerissen, so dass sich ein Teil der Mannschaft der Reparatur widmen muss. Die Helden treffen auf einige Waldspinnen, nervtötende Dschungelgeräusche und eine sehr alte echsische Siedlung, die anscheinend schon seit Jahrzehnten, wenn nicht Jahrhunderten unbewohnt ist. In der Mitte steht ein leicht silbrig glänzender Opferblock (siehe Anhang). Die Helden bemerken keine Spuren von menschlichem, zwergischem oder echsischem Leben, doch haben sie komische Träume und Ahnungen, manchmal glauben sie auch Bewegungen zu sehen. Auf der Insel wohnt eine kleine heruntergekommene Gruppe Achaz, die die Helden eigentlich nie zu Gesicht bekommen. Eines Nachts wird aber ein Mitglied der Gruppe entführt, um einem Tatzelwurm geopfert zu werden. Die Helden müssen den Spuren folgen und sich dem Tier in einer großen Grube stellen, in welcher die entführte Person an einen Felsen gefesselt ist. Weitere Spuren von Hochkulturen sind leider nicht zu finden, aber Valpo gibt sich auch mit einigen Säulen und Teilen des Tatzelwurms zufrieden.
- Ein Schüler von Irian Laikis aus der Halle des Quecksilbers ist verschwunden. Es handelt sich um Tannjew Rivilaiken, den Sohn der Bronnjarin [Joswinja von Rivilaiken-Walsersprung](#). Noch vor zwei Tagen war er in seiner Vorlesung über den Zauberspruch Harmlose Gestalt gewesen, doch hatte er sich von seinen Mitschülern nach diesem Unterricht mit den Worten verabschiedet, dass er in die Stadt gehen und den Spruch ausprobieren wolle, er wolle seine Mutter überraschen, die in fünf Tagen zu Besuch sein würde. Zuletzt hatte ihn Malinja Ulmensen gesehen, von der er sich am Markt getrennt hatte, nachdem er sich in einen alten Bettler verwandelt hatte. Irian hatte Joswinja auf Wunsch von Magister Corollku versprochen, sich ein wenig um den kränklichen Jungen zu kümmern. Irian bittet nun die Helden um Hilfe, den Jungen zu finden und gibt ihnen seine Beschreibung und die des alten Bettlers. Leider hatte Tannjew bei dem Spruch einen Fehler gemacht, so dass die Gestalt des Bettlers nicht wie geplant nach einer Stunde wieder von ihm abfiel. Er wollte in seine Akademie eilen, um Irian um Hilfe zu bitten, doch wurde er in einer Gasse von drei Männern niedergeschlagen und entführt. Diese Banditen gehören der Festumer Gruppe ‚Purpurwurm‘ an, die für Geld so einige zwielichtige Aufträge ausführen. Sie hielten ihn für einen Herumtreiber und wollten ihn bei ihrem Auftraggeber abliefern, der mit ihm ein blutmagisches Ritual durchführen wollte. Als sich Tannjew bald darauf aber zurück in einen Zauberschüler verwandelte, legten sie ihn in einem Hinterhof im Gerberviertel ab. Dort fanden ihn einige Goblins, die ihn mitnahmen und seine große Platzwunde versorgten. Leider hatte Tannjew durch den Schlag kurzzeitig das Gedächtnis verloren, durch Erblicken von bekannten Personen kann dieses aber wieder hergestellt werden. Die Helden sollen Tannjew bei den Goblins finden und so gleichzeitig etwas über deren Lebensbedingungen und -weise herausfinden. Der Weg der Helden sollte über die Bettler gehen,

die über ein erstaunlich gutes Netzwerk in Festum verfügen, auch bei Mitgliedern der Diebesgilde können Informationen erworben werden; die Bettler nehmen für ihre Hilfe gerne etwas Geld, die Diebe versichern sich hingegen eher einiger Gefallen der Helden, die sie später einlösen sollen. Die Diebesgilde kann Hinweise zur Gruppe ‚Purpurwurm‘ geben, die sie am liebsten auch ausgelöscht sähe. Die Helden sollten dann die drei Männer finden, die Tannjew überfallen haben und aus ihnen den Ort herauskriegen, wo sie den jungen Magier abgelegt haben. Danach müssten sie sich bei den Goblins soweit Vertrauen aufbauen, dass sie dort weiterkommen. Auch die beiden weiteren Stränge können weiter verfolgt werden, dass es zum einen anscheinend einen finsternen Blutmagier gibt, was insbesondere den Bettlern nicht gefällt, wenn sie jederzeit entführt werden könnten, und dieser dringend aufgehalten werden muss; sowie dass zum anderen eine skrupellose Gruppierung namens ‚Purpurwurm‘ in Festum ihr Unwesen treibt und ebenfalls ausgehoben oder den Autoritäten gemeldet werden müsste.

Ammayin -

versunkene Insel in den Wassern vor Beilunk Von Plautus, Sohn des Adbrag, Sohn des Ugin Echsen­schlächter

In der Straße des Angrosch, unser aller Herr und Schöpfer war einst eine Insel gelegen, von Riffen umgeben und sie hieß Ammayin. In einem Sturm wurden einige der Dünnbärtigen, die für ihr Essen Fische fingen, an ihre Ufer gespült und ihr Schiff zerbarst. Lange brauchten die wenigen Überlebenden, bis sie ein tüchtiges Boot zimmerten und eine Stelle fanden, an der sie es zu Wasser lassen wollten. Nach langer Zeit kamen sie erschöpft an den Stränden vor dem Barabba an und sie wurden vor Hugen, Sohn des Ikosch, den Großvater des Ugin Echsen­schlächter gebracht. Ihnen wurde geholfen und sie wurden bald nach Hause geschickt, doch sie berichteten neben der üppigen Pflanzenwelt auch von einem seltsamen Metall, das silbrig glänzend auf dunklem Stein zu finden war. Durch diese Worte entbrannte in Hugen und seinem Bruder Surin ein Feuer und sie wollten alle Schwierigkeiten auf sich nehmen, um Angrosch Wunsch zu erfüllen, dieses Metall zu bergen. Doch war dafür die Hilfe von Menschen notwendig. Hugen entschied, die Bewohner der entlegenen Dörfer Hasselhan und Gaoul Fan auszuwählen und ihnen reichen Anteil zu versprechen, wenn sie Stillschweigen bewahren. Hugen und Surin machten es wahr und überquerten das Wasser, um zu dieser Insel zu gelangen. In seinem 43. Regierungsjahr gelang es, ohne einen einzigen Zwerg zu verlieren und er nannte die Insel Ammayin nach dem Vater des Ikosch Ammakratosch. Das Metall nannte er Ammaxit und es war an der Oberfläche zu finden und auch in der Erde abzubauen. Vorzüglich eignete es sich für das Schmieden und es war leicht und trotzdem hart. Auch die Pflanzenwelt war wie berichtet, wenn die Insel auch sehr felsig und zerklüftet war wegen vieler Vulkanausbrüche. Einige Zwerge blieben zusammen mit Hugen Ammaxitbrecher auf der Insel, während Surin die Herrschaft in der Barabba fortsetzte. Die Dünnbärtigen fuhren mit ihren Booten und brachten das Metall zu uns und wurden

reich belohnt, nur einmal wollten sie mehr bekommen und so mussten wir die Männer von Gaoul Fan zur Rechenschaft ziehen, so dass die Männer von Hasselhan sich nicht wiederum auflehnen würden. Die Angroschim auf der Insel fanden auch einige interessante Mauern und Säulen, die zum Teil mit Schriftzeichen besetzt waren, aber schon seit langer Zeit von Pflanzen überwuchert waren, aber weder die Angroschim noch die Menschen konnten sie lesen.

Eines Tages aber kam plötzlich ein Wind auf und die Menschen und ihr Boot wurden an die uns abgewandte Seite der Insel geschleudert, die durch ein kleines Gebirge und einen großen See von unseren Angroschim abgetrennt waren. Die Unsrigen auf der Insel warteten lange auf die Menschen, doch erst nach vielen Tagen kam ein einziger durch die Wälder vom Süden her. Er war in einem schrecklichen Zustand, er war gefoltert worden und hatte Schrecken in den Augen. Er berichtete, dass am oberen Ende des Sees, der gut 2000 Schritt durchmisst, eine Stadt der Schlangenzüngigen, Rasha'Dul, liege und inmitten ein weißer Tempel für ihre Göttin H'Zint. Szzirrtr, so hieß wohl ihr Herr, habe alle Menschen nacheinander gefoltert und dann geopfert. Geopfert wurden sie, nachdem ihre Körper und zuvor ihr Geist schon sehr zerschunden worden waren, auf einem großen Steinblock, der vollständig mit Ammaxit verkleidet war, ihrem Gott N'Grosz und zwar wurden ihre Glieder und zuletzt ihr Kopf mit einem großen Hammer zerschmettert. Drogen wurden ihnen vorher gegeben, damit sie alles mit ansehen konnten und sie keine Schmerzen verspüren würden. Dies machte die Angroschim so wütend, dass sie beschlossen, durch die Hilfe Angroschs, unser aller Herr und Schöpfer, mit Vulkanausbrüchen, die Stadt der Schlangenhäutigen zu vernichten. Der Mensch aber wurde mit einem kleinen Boot und Nira, Hugens junger Tochter nach der Barabba geschickt. Gerade als sie Surin berichteten, gab es einen riesigen Vulkanausbruch, deren Kraft noch in der Barabba zu spüren war. Eine Flutwelle folgte und das Dorf der Menschen Hasselhan gab es nicht mehr, nur wenige überlebten. Nach einigen Wochen machte sich Nira mit einigen Menschen, die sich für einen sehr guten Preis doch noch bereit erklärt hatten, auf nach Ammayin. Doch niemals kehrten sie zurück und Surin verfügte, dass niemand mehr auf dieses Eiland seinen Fuß setzen dürfe.

Übersetzt von Magister Greifbrand von Perricum, im Jahre 1 Hal

Fette Beute!

„Sei ruhig Weib, du weckst noch die Gäste.“ zischte der feiste Wirt seiner Frau entgegen. „Ach Mann, ich bin schon tausendmal des Nachts diese Treppe hinaufgeschlichen mit dir, aber wenn du nicht bald diese Stufe austauschst wird uns das noch in der Niederhöhlen Küche bringen.“ erwiderte sein unförmiges Weib. Der Wirt blähte kurz seine rotgeäderten, mächtigen Nasenflügel auf und zog scharf die Luft ein, verkniff sich aber eine Antwort. Die beiden massigen Gestalten schlichen von nun an wieder wie Räuber in der Nacht, jede nur eine Kerze in den dicken Fingern haltend durch die Flure ihres Wirtshauses bis sie schließlich unweit der Galerie an einer schweren Holztüre verharrten. Der Wirt legte seinen wurstartigen Zeigefinger an seine dicken Lippe und langte mit der linken aus der Tasche vorn an der speckigen Lederschürze einen einzelnen bronzenen Schlüssel, schob diesen vorsichtig ins Schloss und drehte ihn. Leise, wie von dem erst heute morgen frisch geölten Mechanismus zu erwarten, schnappte die Verriegelung auf und das fast schon ogerhafte Pärchen schlich in den dahinter liegenden Raum. Der Mann spähte mit zu engen Schlitzern zusammen gekniffenen Schweinsäuglein in die Nacht und lauschte nach den flachen und regelmäßigen Atemzügen der Bewohner. Einem nach den anderen schritt er die vier Reisenden ab. Einen Magus aus Riva, einen Stutzer aus Vinsalt und zwei tumbe Söldner. Keiner der Schlafenden regte sich, nicht einmal als der Wirt ihnen die Kerze ganz nah ans Gesicht hielt. So dann schritt er in die Mitte des Raumes, stellte sich auf Zehenspitzen und entzündet mit der Flamme seiner Kerze die Öllampe die mittig von der Decke hing. Gelbes, flackerndes Licht breitete sich im Raum aus, erhellte die Gesichter von Wirt und Wirtin und die friedlich in ihren Betten schlafenden Gäste. „Fette Beute Weib, fette Beute.“ Zischte der Wirt mit grausamem Grinsen im Gesicht als er und sein Weib fast zeitgleich zwei eisenbeschlagene Knüppel hinter ihren Schürzen hervorzogen und sich den Betten der vier Bewohner zuwandten. Vier dumpfe Schläge hallten durch die Nacht, viermal noch schlichen der Wirt und die Wirtin von Galerie bis Keller, schwer tragend...

Hintergrund:

Wie lange die beiden schon ihr Wirtshaus am Rande dieser Landstraße betreiben weiß wohl niemand mehr zu sagen, aber es muss schon eine wahre Ewigkeit her sein. Sie haben viele Stammgäste, Kaufleute, Botenreiter und anderes Volk, das häufig die Straße nutzt und gerne in ihr ruhiges und sauberes Haus einkehrt. Herr und Frau Kielbas sind sehr beliebt bei ihren Gästen, immer haben sie ein offenes Ohr für die Wünsche der Reisenden, stets köchelt der große Kessel mit Eintopf oder Fleischsuppe über dem Herdfeuer und immer ist Brot und Wurst zur Hand, auch in den schlimmsten Zeiten. Natürlich unkt so mancher, dass die Kielbas ihre besten Kunden wären wenn es um fettigen Eintopf und Blutwurst geht, sind sie beide doch von fast riesenhaftem Wuchs und feist wie die Oger. Sind die Eheleute Kielbas beide von grober Gestalt, so ist ihr Sohn ein wahrer Schönlings. Güldene Locken umkränzen sein ebenes Antlitz und rank und schlank ist er vom Wuchs. Bekommt doch manch einer einen hässlichen Kobold als Wechselbalg in die Wiege gelegt, so haben die Kielbas ein rahjagefälliges Götterkind erhalten. Der Wirt und die Wirtin sind gar närrisch was ihren Sohn anbelangt. Nie lassen sie ihn aus den

Augen, hegen und pflegen ihn, lassen keinen Augenblick verstreichen ihm durch die Lockenpracht zu fahren oder ihn mit stolzen, ja fast schon schmach tenden Blicken zu ansehen. Aber wer kann es ihnen verdenken? Den Maiden des Dorfes wird es bald nicht anders ergehen wenn der Junge erstmal das rechte Alter erreicht hat.

Was die braven Dörfler und die, von der Einhaltung Traviass Geboten auch in den schwersten Zeiten erfreuten Reisenden nicht ahnen ist, das hinter der Gastfreundschaft Schreckliches lauert. Einst waren die Kielbas anständige Leute, doch in dem eisigen Winter vor über 20 Jahren, in dem beinahe auch sie dem Frost, Hunger und grimmigen Schnitter zu Opfer gefallen wären wandten sie sich von der Herrin des Herdfeuers ab und erinnerten sich an die Geschichte aus Kindertagen und riefen den eberköpfigen, unheimlichen Waldgeist an, der im Winter um die Häuser schleicht und Seelen frisst, aber auch dem verlorenen Jäger half den Winter zu überstehen, wenn er denn ihm Menschenfleisch bringen würde. Und so geschah es. Eiskalt wehte der Eiswind durch den Raum, das Herdfeuer unter dem leeren Kessel flackerte unheimlich und schwer schlug zu später Stunde eine Faust an die Tür der Schankstube. Ängstlich öffneten die beiden. Der dürre Gast der draußen wartete wollte kein Dach über dem Kopf, er sei von ihnen gerufen worden. Es solle ihnen an nichts mangeln von nun an, kämen sie nur immer wenn das Madamal sich abwendet zu seiner Hütte im Wald und brächten ihm Würste und Schinken mit, Würste und Schinken vom Fleisch eines ganz besonderen Tieres. Schon längst an den Göttern verzweifelt und vom Hunger völlig ausgezehrt willigten die beiden ein. Der Fremde lies sie teilhaben an dem Fleisch und Würsten aus seiner Hütte und von Tag zu Tag wurden sie stärker. Als der Winter ging wollten sie das Vergangene vergessen und ihr Versprechen dem Fremden gegenüber ungeschehen machen. Als die nächste Neumondnacht anbrach gingen sie nicht in den Wald. Nichts geschah und die ersten Tage zogen ins Land. Doch egal was sie aßen, nichts konnte ihren Hunger stillen. Einzig die verbliebenen Würste des Fremden ließ das Knurren ihrer Mägen verstummen. Und so hungerten sie bis zum nächsten Neumond und eilten wie die gierigen Orks in den Wald zur Hütte ihres Retters um diesen um Verzeihung zu bitten. Doch der Fremde grinste nur kalt und sagte, der Bruch ihres Wortes sei nur schwer zu verzeihen. Aber nun wüssten sie ja um ihr Schicksal. Jetzt sei es an ihnen ab und an einen ihrer Gäste zu packen, denn nur das Fleisch eines Menschen könne ihren Hunger stillen. Sollten sie jedoch erneut ihr Wort brechen würde er ihnen nicht wieder verzeihen und sie elendig verhungern lassen. Zum Schluss würde er an ihrem Bett stehen und ihre Seelen fressen.... Seit dem wird alle paar Wochen eine Gruppe von Reisenden schon beim Abendessen mit einem Schlafmittel betäubt, welches der Fremde ihnen immer zu Neumond übergibt. Wenn die Gäste dann schon tief im Schlummer liegen schleichen die Kielbas die knarrende Treppe hinauf, versetzen den Gästen je ein zwei Schläge mit ihren Knüppeln auf dass ihre Schädel nur so krachen und schaffen sie dann nach um nach in den Keller. Wo sonst die Schweine geschlachtet werden, schlachten die Kielbas dort die Niedergestreckten und machen aus ihnen schmackhafte Würste, saftigen Schinken und frisches Mett. Einen Teil dessen schaffen sie zusammen mit Haut und Knochen zu dem unheimlichen

Fremden in den Wald, einen Teil dessen essen sie und ihr Sohn und den Rest, den Rest verfüttern sie an die Schweine...äh...Gäste. Was von Wert sich im Besitz der frisch Geschlachteten befand wird ebenso schnell unters Volk gebracht wie die herzhaften Würste.

Verwendung im Spiel:

Familie Kielbas kann den Helden am Rand jeder Straße zwischen Riva, Punin, Havena und Perricum begegnen. Insbesondere natürlich dort wo es möglichst unauffällig wirkt. Ins Spiel lassen sie sich auf unterschiedlichste Art und Weise einbauen. So könnte ein wichtiger Bote bei den Kielbas eingekehrt sein, welcher statt an seinem Ziel in den Mägen der Kielbas und ihrer Gäste endete. Seine Botschaft und sein Verbleib aber sind dem Auftraggeber der Helden jedoch sehr wichtig. Anhand einer besonderen Brosche lässt sich die Spur bis zum Wirtshaus der Kielbas verfolgen und dort schließlich sollten die Helden auch auf das dunkle Geheimnis der Wirte stoßen. Oder aber das Ehepaar auf Grund unvorsichtiger Fragen auf die Helden. Sollte ihre Heldengruppe stets in der selben Region oder Stadt verkehren könnten sie aber auch ganz von alleine auf das Geheimnis der Kielbas aufmerksam werden. Beispielsweise da sich das Verschwinden von Reisenden auf dem Teil der Straße häuft an dem das Wirtshaus steht. Zunächst lässt sich dann eine Bande von Räubern als verdächtig präsentieren, aber schlussendlich sollten die Beweise auf die Kielbas deuten.

Wenn sie die Geschichte um das kannibalische Wirtspaar noch etwas größer anlegen wollen, so können sie bereits im Dorf den ein oder anderen Verbündeten gefunden haben, der nun ebenfalls nach menschlichem Fleisch lechzt.

Bei dem Waldgeist handelt es sich nicht, wie man zunächst meinen mag, um einen Abkömmling der Niederhöhlen. Der Waldgeist ist ein bössartiger Biestinger. Zulange hat er sein Dasein in der 3. Sphäre gefristet und auch wenn er vorher schon aus menschlicher Sicht zutiefst bössartig war ist er über die Jahrhunderte von einer kalten Grausamkeit erfüllt worden. Jeden Neumond muss er sein Sikaryan auffrischen und hat Geschmack an Menschenfleisch gefunden. Da er aber in seinem Innern immer noch ein geselliges Wesen ist, nimmt er sein Mal ungern allein ein, weswegen er immer wieder Menschen an sich bindet, die mit ihm Speisen müssen. Der Grund für die Abhängigkeit der Kielbas von Menschenfleisch liegt allerdings nicht etwa an einem magischen Bund mit dem Waldgeist oder an einer besonderen Eigenschaft, sondern vielmehr im Rezept des Waldgeistes. Jede Neumondnacht händigt der Geist den Kielbas eine „Würztinktur“ aus, in der unterschiedliche, suchterzeugende und magische Kräuter enthalten sind. Hierdurch lässt sich auch die Beliebtheit der Würste erklären. Das einzig das Wirtspaar so viel stärker nach dem Fleisch lechzt liegt daran, dass die Rezeptur ihre volle Wirkung im Neumond entfaltet.

Jetzt geht's um die Wurst!

Alle paar hundert Jahre steigert sich der Hunger des Biestingers nach Menschfleisch, bis es zu einer wahren Fressorgie kommt. Zunächst aber hält er die Kielbas an, ihm mehr und mehr Würste in den Neumondnächten heranzuschaffen. Die Kielbas beginnen nach einiger Zeit schon um Aufdeckung ihres Mordens zu fürchten, da das Verschwinden

von Reisenden auf der Strecke immer auffälliger wird und die ersten Gerüchte von einer blutgierigen Räuberbande die Runde machen. Als diese schließlich das Ohr des örtlichen Barons erreichen und seine Männer der Bande nicht habhaft werden können, beauftragt der Baron einige Spezialisten – ihre Helden.

Schnell sollte klar sein, dass sich die Machenschaften der Räuberbande auf das Umfeld des kleinen Ortes konzentrieren, in dem die Kielbas ihr Gasthaus haben. Da es das einzige und beste Haus am Platz ist, werden wohl oder übel auch die Helden dort nächtigen. Nach und nach sollten ihre Recken dem Geheimnis der Familie näherkommen. Zwar lässt sich eine Bande von Strauchdieben finden, aber diese sind eindeutig nicht die Täter. Das Verhalten der Gasteltern wiederum sollte den Spielern und ihren Helden immer merkwürdiger vorkommen. Gerade das Tatschen und Schnüffeln an den Gästen mag vielleicht zunächst wie eine Verschrobenheit wirken, aber je näher der finale Neumond rückt desto häufiger verschwinden Reisende. Auch beginnen die Kielbas auf Wunsch des Biestingers über die Monate hinweg weitere „Gäste“ mit zu den „Abendessen“ im Wald zu bringen und ihr Verlangen nach ihrem eigenen Sohn wächst auch mit der Zeit. Lassen sie ruhig den Verdacht von Pädophilie und Inzest aufkeimen – das Begreifen gen Ende wird ein viel Schrecklicheres sein.

Sollte es den Helden nicht gelingen dem Ursprung allen Übels vor der finalen Neumondnacht auf die Spur zu kommen wird der Biestinger den Wald verlassen, mit seiner Feenzauberei die kannibalischen Dörfler zu einer Blutorgie und einem wahren Schlachtfest anstiften. Zeitgleich soll auf Bestreben des Geistes und der Kielbas im Dorf auch offiziell ein Würstfest mit Freibier, Würstwetessen, Gauklern und allem was dazu gehört stattfinden. Dazu reisen aus der ganzen Region Interessierte und Schausteller an. Die Kielbas und ihre „Mitstreiter“ werden im Wahn einen ihrer Nachbarn und Gäste nach dem erschlagen und mit der eberköpfige Fee erst gebraten und schließlich roh verschlingen. Zum Ende der Nacht wird dann die Fee, nachdem die Kielbas auch ihren eignen Sohn verschlungen haben auch diese verspeisen.

Alrik Kielbas

Vater Kielbas ist ein Mann von riesigem Wuchs und ebenso riesigem Umfang. Blondes, leicht schütteres Haar hängt etwas fettig in seine schwitzige Stirn, seine wülstigen Lippen sind immer von einem leichten, erfreuten Lächeln umspielt. Die dicke Knollenase ist rotgädert und spricht für starken Alkoholenuss. Grund hierfür ist das langsam größer werdende Verlangen seinen eigenen Sohn zu Würsten zu verarbeiten, da dieser so schmackhaft duftet. Einzig Branntwein scheint dieses, noch unnatürlichere Verlangen stillen zu können.

Sein Platz befindet sich hinter den Tresen des Wirtshauses wo er stetig Bier zapft um den Durst seiner Gäste zu stillen. An und ab aber zieht es ihn in die Schankstube hinaus um nach neuem Material für seine Würste zu suchen. Über die Jahre hat er eine sehr feine Nase entwickelt. Er kann schon an den Ausdünstungen der Gäste erschnuppern was diese in den letzten Tagen so zu sich nahmen und ob sie sich zur Verarbeitung eignen. Mancher Gast schon ist erschrocken aus seinem Hocker hochgefahren, als der

riesenhafte Alrik plötzlich hinter ihm stand, an ihm leise schnupperte und mit dumpfer, erfreuter Stimme murmelte: "Ah...gesäuertes Kaninchen mit frischem Methumian und Onjegano."

Größe: 1,92 Gewicht: 250 Alter: 42

Haarfarbe: dunkelblond Augenfarbe: grün

Kurzbeschreibung:

Herr Kielbas ist ein feister riesiger Kerl. Stets eine speckige Lederschürze umgebunden, unter der eine ganze Goblinfamilie Platz fände. Meist steht er hinter der Theke seines Gasthofes, immer bemüht die Wünsche seiner Gäste zu erfüllen.

Kurzcharakteristik: Ein freundlicher, offenherziger, mondgesichtiger Mann, dessen ruhige Laune von nichts in der Welt aus der Ruhe gebracht werden kann. Doch hinter dieser wohl gepflegten Fassade schlummert inzwischen ein grausamer und kaltblütig mordender Wahnsinniger.

Eigenschaften:

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11 FF 10 GE 12 KO 15, KK 17 GS 8 LE 39 AU 17*

MR 4 AT(B) 8 PA(B) 8 WS 11(9)** RS 2 (Lederschürze)

Kampfwerte: Keule: INI 8+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N Fleischerbeil: INI 7+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W+3 DK N Raufen (Bornländisch): INI 8+1W6 AT 14 PA 13 TP 1W+2(A) DK H Ringen (Bornländisch): INI 8+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+2(A) DK H

Vor-/Nachteile:

Eisern**, Guter Ruf (5), Herausragender Sinn (Geruch), Zäher Hund; Fettleibigkeit*, Sucht (Rezeptur)9

Talente und Sonderfertigkeiten:

Hieb Waffen(12), Raufen (11), Ringen (7), Schleichen (13), Selbstbeherrschung (8), Sinienscharfe (12), Zehen (8), Menschenkenntnis (9) Überreden (11), Fleischer (15), Kochen (12); Bornländisch, Wuchtschlag, Betäubungsschlag

Verhalten im Kampf:

Im Falle einer bewaffneten Auseinandersetzung wird sich Herr Kielbas zunächst auf seine Beredsamkeit verlassen bis er seinen Sohn in Sicherheit weiß. Sollte er in die Ecke gedrängt werden wird er sich gemeinsam mit seiner Frau aber mit aller Macht gegen seine Feinde richten. Und dann lieber zwei auf einen als sich in Einzelgefechte zu Verwickeln. Solange keine unerklärbaren Beweise für ihr Tun vor Ort herumliegen werden sie dabei ordentlich Krach schlagen um ihre Nachbarn zu alarmieren. Jede Möglichkeit zur Flucht (solange Sohn und Frau dadurch nicht in Gefahr gebracht werden) wird er nutzen um entweder die anderen Dorfbewohner zu wecken und gegen die „Angreifer“ versammeln oder aber um in den Wald und zur Hütte des Biestingers zu laufen. In keinem Fall aber ist er so verblendet das er eine ausweglose Situation nicht erkennen würde. Im Zweifels-

fall wird er sich ergeben, sich erneut auf seinen guten Ruf und seine Überredungskünste verlassen und sollte sich kein Ausweg mehr finden lassen in Gefangenschaft Selbstmord zu begehen – zu sehr fürchtet er die Strafe seitens eines weltlichen Richters, des Entzugs und der Rache des Waldgeistes wenn er den nächsten Neumond nicht in dessen Hütte ist.

Traviane Kielbas

An Körpergröße und Umfang steht sie ihrem Mann nur um wenig nach. Anders als er jedoch hat sie volle rote Locken die ihr massiges Gesicht gleich einer Löwenmähne umgeben. Dicke rote Wangen reihen sich an volle rote Lippen (diese zieht sie regelmäßig mit ihrem persönlichen Lippenwachs nach) über denen eine viel zu kleine spitze Nase hervorragt. Im Gegensatz zu ihrem Mann kommt sie viel besser mit ihrem unheiligen Hunger zurecht. Ihr Gewissen scheint schon vorher um vieles leichter gewesen zu sein und so hat sie auch nicht das geringste Problem damit aus den Hinterlassenschaften ihrer ermordeten Gäste Kapital zu schlagen. Stets bemüht ist sie dem „Nachschub“ auf den letzten Schritten noch das nötige Fleisch auf die Rippen zu schaffen und ab und an Denjenigen welchen kräftig in Seite, Wange oder Hintern zu kneifen. Je nach Gefallen äußert sie dabei ein „Ah, ein strammer Schinken.“ schnalzt genießerisch mit der Zunge. Was manch einer als harmloses Schäkern betrachten mag ist nichts anderes als pure Fleischprüfung – wie bei Rindern auf dem Traloper Markt.

Größe: 1,82

Gewicht: 212

Alter: 38

Haarfarbe: rot Augenfarbe: grün

Kurzbeschreibung:

Frau Kielbas ist eine grobschlächtige Person. Ihre wilde rote Lockenpracht – auf die sie sehr stolz ist – versucht sie während der Arbeit mit einer Stoffkappe zu bändigen. Meist eilt sie zwischen den Tischen der Schankstube umher um Gäste zu kneifen oder deren Hunger und Durst zu stillen.

Kurzcharakteristik:

Eine gemütliche, lebenslustige Person, die auch vor einem kecken Flirt nicht halt macht. Doch unter dieser Larve lauert ein kaltes, berechnendes und gieriges Monstrum

Eigenschaften:

MU 13 KL 12 IN 14 CH 11 FF 13 GE 13 KO 15, KK 15 GS 8 LE 36 AU 15* MR 4 AT(B) 8 PA(B) 8 WS 10(8)** RS 1 (Feste Kleidung);

Kampfwerte: Keule: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W+3 DK N Langdolch: INI 11+1W6 AT 12 PA 11 TP 1W+2 DK H

Vor-/Nachteile:

Eisern**, Guter Ruf (5); Fettleibigkeit**, Goldgier (7), Sucht (Rezeptur)9

Talente und Sonderfertigkeiten: Hieb Waffen (8), Dolche (9), Selbstbeherrschung (5), Betören (7), Schätzen (9), Hauswirtschaft (13); Gezielter Stich, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf:

Siehe Alrik Kielbas. Traviane wird versuchen falls möglich am Boden liegende zu erstechen. Beachten sie hierbei die Modifikatoren für liegende und kampfunfähige Gegner.

Rahjan Kielbas

Rahjan ist ein wunderhübscher Knabe von knappen 10 Götterläufen. Was er von seinen Eltern geerbt hat sind die vollen Locken seiner Mutter und das an sich freundliche Wesen, welches bei seinen Eltern nur noch Fassade ist. Im Gegensatz zu den Eheleuten Kielbas ist er trotz allen Spezereien, welche seine Eltern ihm angedeihen lassen, von rankem und schlankem Wuchs. Seine großen grünen Kulleraugen lassen jedes Herz weich werden und seine rotblonden halblangen Locken laden zu streicheln und wuscheln ein. Einzig wenn er nicht erhält was er gerade will wird er bockig und stur. Bisweilen, wenn der Hunger der Eltern am größten ist oder diese nicht ganz Herr ihrer Gelüste sind, geht ihm das andauernde Geschnüffel und Geknuddel der beiden etwas gegen den Strich und schon so mancher Fremde hat dieses Verhalten der Eltern sehr kritisch beäugt. Doch jeder, der bislang zu kritisch schaute, landete stets im Magen der Familie und deren Gäste.

Größe: 1,32

Gewicht: 55

Alter: 10

Haarfarbe: rotblond

Augenfarbe: grün

Kurzbeschreibung:

unglaublich hübscher, rotlockiger Knabe mit grünen Kulleraugen, der in 4 bis 5 Jahren die Frauenherzen endgültig zum schmelzen bringen wird.

Kurzcharakteristik:

Ein wenig verhätschelt und schnell knatschig wenn er nicht bekommt wonach es ihm verlangt, aber ansonsten freundlich.

Wichtige Eigenschaften: CH; Herausragendes Aussehen

Nadir ibn Dscheridan und Nerissa saba Nadir

Trink dieses Elexier, Sohn der Klugheit, und es wird die Krankheit aus deinem Körper fegen, wie der große Bastrabun die Echsen aus unseren Landen.

Thalusien, Gorien, Mhanadistan, Aranien... Es gibt kaum einen Winkel der Tulamidenlande, den Nadir ibn Dscheridan nicht schon bereist hat. Eigentlich stammt der gutmütige Mittvierziger aus der Nähe von Palmyrabad aus einer Krämerfamilie, doch er ist schon einen Großteil seines Lebens unterwegs.

Nicht übermäßig groß und hager, meist in einem braunem Kaftan gehüllt, auf seinen Wanderstab gestützt, kann einem der Heiler auf nahezu jeder Straße in den Tulamidenlanden entgegenkommen. Und für manche ist er die letzte Rettung.

Er macht keinen Unterschied ob arm oder reich, er stellt seine Kunst perainegefällig jedem zur Verfügung und fordert nach der Größe des Geldbeutels seiner Kunden einen Preis. Dieser kann auch in Naturalien bezahlt werden, was Armen ebenso entgegen kommt wie manchen Reisenden.

Auch stellt Nadir keine Fragen, ihm ist es gleich, ob Verletzungen von Khoramsbestien, wütenden Nachbarn oder gar Ifriitim verursacht wurden. Er weiß, dass es besser ist, wenn man manche Dinge nicht weiß.

Neben der Behandlung von Krankheiten und Wunden verkauft er auch das eine oder andere Wundermittelchen, zur Stärkung der Manneskraft oder dergleichen. Die meisten davon wirken nicht, was der feqzerehrende Nadir sehr wohl weiß.

Begleitet wird er auf seinen Reisen von seinem Esel Aslan und seit zwei Jahren auch von seiner Ziehtochter Nerissa. Er hat das damals etwa dreizehnjährige, völlig verstörte Mädchen aus Mitleid einer thalusischen Räuberbande abgekauft und bildet sie seitdem in seinem Handwerk aus. Und ihr Geschick darin bestärkt ihn immer wieder, diesen Kauf nicht zu bereuen.

Er nennt sie Nerissa, nach seiner Tante, denn ihren wahren Namen kennt er nicht; sie ist stumm. Nadir hat ihr neben Atak ein wenig Lesen und Schreiben beigebracht und ihr eine Wachstafel besorgt, so dass sie sich verständigen kann; zumindest, wenn sie auf jemanden trifft, der lesen kann. Über ihre Vergangenheit gibt sie jedoch nichts preis, aber Nadir will auch gar nicht wissen, was sie unter den Räubern erdulden musste, auch, weil er nicht wusste, wie er ihr helfen kann. Jetzt versucht er sie vor weiterem Unglück zu bewahren.

Nerissa selbst verdrängt ihre Vergangenheit meistens gut und kann sich an vieles nicht genau erinnern. Mit ihrer Neugier stößt sie immer wieder an ihre Verständigungsgrenzen, worüber sie sich oft genug ärgert. Doch auch unter größter Willensanstrengung ist es ihr nicht möglich, einen Laut von sich zu geben. Ansonsten ist sie ein gewöhnliches Mädchen und wird den Schmuck schöner Heldinnen bewundern.

Verwendung im Spiel:

Heiler und Lehrer für heilende Helden. Rettung in höchster Not, Gutachter bei Todesfällen.

Werte und Kurzcharakteristik:

Nadir ibn Dscheridan:

Mitte 40

Größe: 1,65 Schritt

Haarfarbe: braun-grau

Augen: braun

Geduldiger, lebenserfahrener, meisterlicher Heiler mit einem großen Herzen (Heilkunde Krankheiten 15, Heilkunde Wunden 15, Anatomie 10, Überreden 10, Pflanzenkunde 12, Meister der Improvisation, passende Orts- und Geländekunden)

Nerissa saba Nadir

ungefähr 15

Größe: 1,69 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augen: braun

Stumme, durchschnittliche Heilerin (Heilkunde Wunden 9, Heilkunde Krankheiten 7, Neugier 7)

Szenariovorschläge:

- Nerissa ist stumm aufgrund der Schrecken, die sie erdulden musste in der Sklaverei. Ihre eigene Vergangenheit liegt gut verborgen unter einer Schicht Verdrängung. Doch schon ein Kampf kann sie wieder hervorholen und dem Mädchen stumme Alpträume und Panikattacken bescheren. Und dann braucht Nadir Hilfe, denn ein Seelenheiler ist er nicht. Und es kann auch für gestandene Recken eine echte Herausforderung sein, ein lautlos schreiendes Mädchen zu beruhigen.
- Was mag das Mädchen erfahren haben als Sklavin der Räuberbande? Oder warum folgen ihr und ihrem Ziehvater hartnäckig Verfolger durch halb Thalusien? Rechtschaffene Helden können versuchen, Nadir und Nerissa zu beschützen, nicht ganz so rechtschaffene Helden interessieren sich vielleicht selbst für das Geheimnis. (Nerissa kann den Ort eines Schatzversteckes, eine Schmuggleroute oder den Drahtzieher einer Intrige kennen)
- Nadir verkauft auch immer wieder kleine, alchemistische Wundermittel, z.B. zur Stärkung der Manneskraft. Üblicherweise funktionieren diese nicht, was der Heiler feqzgefällig verschweigt. Jetzt, mit einer kleinen Rezeptveränderung, funktionieren sie plötzlich doch. Es ist nur ausgesprochen unpraktisch, dass die Wirkung nicht mehr verfliegt, besonders bei einem Potenzmittel.
- Nerissa wird entführt, was Nadir in Verzweiflung stürzt. Ihre Entführer sind tödlich beleidigt, als solche betitelt zu werden, haben sie doch den Auftrag, die verschwundene Tochter eines reichen Khnuochomer Händlers wiederzufinden, die vor einigen Götterläufen in Thalusien von Räubern gefangen wurde. Und Nerissa sieht dieser wie aus dem Gesicht geschnitten ähnlich.

Palinai von Kurkum

Amazonenkriegerin - ehemals zu Kurkum, jetzt zu Yeshinna

„Völlig erschöpft von der langen Reise, saß sie mit hängendem Kopf auf ihrem Streitross, welches langsam durch den finsternen Wald dahintrabte. Auch das Pferd ließ immer wieder den Kopf hängen, setzte aber beharrlich einen Huf vor den anderen. Plötzlich war der typische Lärm eines Kampfes zu vernehmen: Stahl der auf Stahl trifft, laute Befehle und Schreie. Palinai's Sinne waren schlagartig erwacht und auch Schwingen hob den Kopf und spitzte die Ohren. Mit einem scharfen „Heja“ trieb die Amazone ihr treues Streitross an und stieß auf eine kleine Lichtung. Im Bruchteil einer Sekunde verschaffte sich die kampferprobte Kriegerin den Überblick über die Situation. Ein junger Adliger war mit seiner Bedeckung in einen Hinterhalt geraten. Dabei wurde der vielleicht erst fünfzehn Sommer zählende Adelspross, der wie ein Knappe gewandt war, von einer gehörnten, niederhöllischen Kreatur bedrängt. „Für die Königin, für Rondra“ schrie Palinai und galoppierte mit gezogenem Säbel auf die Lichtung...“

Palinai von Kurkum ist ein Name, um den sich mittlerweile verschiedene Geschichten ranken. Viele davon sind frei erfunden, einige stark verändert und nur wenige entsprechen der Wahrheit. In der aventurischen Wirklichkeit verbirgt sich hinter diesem Namen eine Frau, die bereits in jungen Jahren gelernt hat um ihr Leben und ihre Überzeugung zu kämpfen. Palinai dabei als eine klassische Amazonenkriegerin zu beschreiben wäre sicherlich nicht falsch, insgesamt würde eine solche Darstellung allerdings zu einfach ausfallen. Die folgenden Zeilen sollen versuchen, ein nahezu vollständiges Bild der Amazone Palinai von Kurkum zu zeichnen.

Äußere Erscheinung

Die Amazonenkriegerin Palinai ist trotz oder gerade wegen ihrer Athletik eine gut aussehende Frau. Mit ihren langen dunkelblonden Haaren und den betörenden braunen Augen ist sie sich ihrer anziehenden Wirkung auf das männliche Geschlecht jedoch nicht wirklich bewusst. In ihrer klassischen Amazonenrüstung (Bronzebrünne, Arm-/Beinschützer, Lederschurz, Helm mit Schwanz aus rotem Pferdehaar, kurzer Rock aus mit Nieten besetzten Lederstreifen, roter Umhang bzw. roter Mantel)



vermag sie sich auch unter größter körperlicher Belastung, nicht nur im Kampf, anmutig zu bewegen. Sie versucht so oft wie möglich durch harte Leibesübungen ihren Körper nach dem Ideal der Kriegsgöttin Rondra zu definieren und scheut sich dabei auch nicht, geeignete Reisegefährten zu einem ehrenhaften Trainingszweikampf herauszufordern. Diese Kämpfe und Kämpfe im Allgemeinen versucht Palinai oftmals als Göttindienst zu zelebrieren.

Geboren: 1006 BF

Größe: 1,73 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik:

erfahrene, roudratreue Kämpferin

Verwendung im Spiel:

Kampfgefährtin, Informantin, Auftraggeberin und Zufallsbegegnung

Ziele und Motivation:

sich ihrer Königin Gilia als Amazone würdig zu erweisen (Königinnentreue); Rondras Gunst zurück zu gewinnen, nachdem sie sich beim Fall Kurkums ihrer eigenen Ansicht nach „feige“ versteckte (Göttinnenehrfurcht); anderen aus Notlagen helfen (Fürsorge)

Wichtige Wesenszüge: wagemutig, prinzipientreu (gehorsam, ehrenhaft, loyal), arrogant, neugierig, hilfsbereit

Wichtige Ausrüstung: im Schwertfeuer des Rondratempels geweihter Amazonensäbel, magische Waffenscheide (Waffenpflege entfällt), Streittross „Schwinge“, weiteres Packpferd

Besonderheiten:

Palinai reist auf ihrem Streittross „Schwinge“ durch Aventurien und ist selten alleine anzutreffen. Zu ihren regelmäßigen Begleitern zählen u. a. der Weidener Ritter Quendan Ehrwald von Baliho, Arlanritterin May Silberstein, der Zwerg Balum Sohn des Bengram, die Elfe Valaleya Sternenschweif und Edorian „Edo“ Angbarer ein Söldner aus dem Kosch.

Seit der Nacht des Falls Kurkums, in der sich die damals vierzehnjährige Palinai vor dem Kampf versteckte, leidet die Amazone unter stetig wiederkehrenden Alpträumen. Diese sieht Palinai als eine Strafe der Göttin Rondra an und versucht seither diese Schuld, durch das Bestehen roudragefälliger Questen, zu tilgen

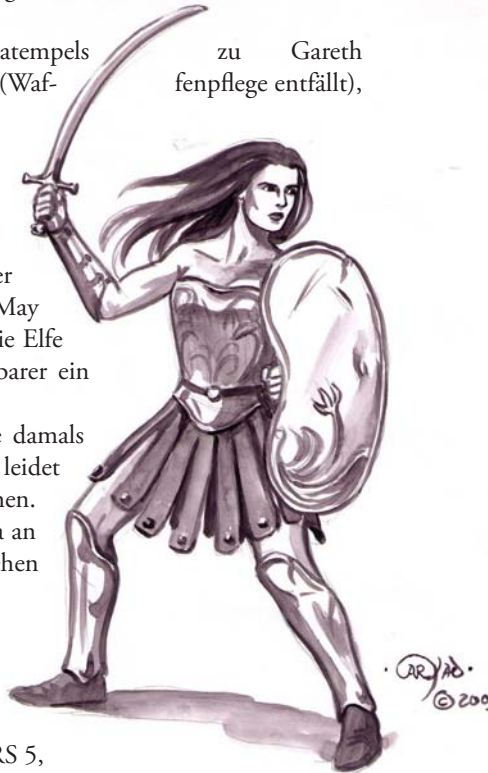
Wichtige Eigenschaften:

MU 16, GE 16, KO 15, KK 15

Typische Kampfwerte: Amazonensäbel INI W6+15, AT 20, PA 21, AU 50, TP W6+6, DK N, RS 5, BE 2, WS 9, waffenloser Kampf: Gladiatorenstil

Erwähnenswerte Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Eisern, Akademische Ausbildung (Kriegerin), Neugier 6, Arroganz 7, Vorurteile gegen Männer 7, Alpträume, Prinzipientreue

Wichtige Talente: Säbel 19, Bogen 14, Lanzenreiten 15, Reiten 15, Menschenkenntnis 12, Götter/Kulte 15, Sagen/Legenden 13, Kriegskunst 13, Heilkunde Wunden 14



Erwähnenswerte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Reiterkampf, Kriegerreiterei, Turnierreiterei, Finte, Wuchtschlag, Ausfall, Kampfreflexe, Klingensturm, Schnellziehen, Schildkampf 1 / 2, Ausweichen 1 / 2, Rüstungsgewöhnung 1, Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Meisterparade, Waffenspezialisierung Amazonensäbel, Talentspezialisierung Reiten (Pferde)

Beziehungen: Palinai führt den Titel der „Löwenritterin“, gilt als „Feyama“ und hat Verbindungen zu verschiedenen Adligen im Mittelreich, im Einzelfall ansehnlich

Finanzkraft: gering

Lebenslauf

Palinai wurde im Rondra des Jahres 1006 BF auf der Amazonenburg Kurkum geboren. Ihre Mutter Ifarnia, eine Kurkumer Amazonenoffizierin, sprach nur sehr selten über Palinais Vater, so dass diese die väterliche Heimat lediglich in Havena vermuten kann. Die ersten dreizehn Jahre erlebte Palinai auf Kurkum. Sie durchlief in ihrer Kindheit die klassische, strenge Ausbildung und Erziehung zur Amazonenkriegerin. Besonders ihre Mutter Ifarnia versuchte dabei aber auch ständig Palinais Wissen und Fähigkeiten über den traditionellen Lehrplan Kurkums hinaus zu erweitern. Diese für die junge Amazone durchaus glückliche Kindheit erfuhr in der Nacht des ersten namenlosen Tages im Jahre 1019 BF ein jähes Ende. Kurkum fiel unter dem Ansturm der schwarzen Horden und wurde bis auf die Grundmauern geschleift. Palinai, von ihrer Mutter rechtzeitig in ein sicheres Kellerversteck gebracht, überlebte die Schlacht als eine der wenigen Amazonen und es blieb ihr nicht einmal vergönnt den Leichnam ihrer Mutter in den Resten der Burg zu finden und ehrenvoll zu bestatten. Seit dieser Nacht fühlt die Amazone sich schuldig. Sie glaubt ihre Schwestern und vor allem ihre Mutter verraten zu haben und die bis heute ständig wiederkehrenden Alpträume (besonders in den namenlosen Tagen) bestätigen sie darin. Zwei volle Jahre irrte Palinai anschließend durch die schwarzen Lande, bevor sie von finsternen Schergen eingefangen und mit einem Sklavenhändlerschiff über die blutige See nach Al Anfa geschafft wurde. Dort angekommen, ließ sie eine Grandenfamilie zur Gladiatorin ausbilden und schickte die junge Amazone immer wieder zum Kampf in den Sand und Staub der großen Arena. Schließlich gelang Palinai nach einem langen Jahr unter mysteriösen Umständen und äußerst spektakulär die Flucht aus Al Anfa (Gesucht I). Am Ende einer abenteuerlichen Reise zurück ins Mittelreich stand die Aufnahme in die Amazonenburg Yeshinna unter ihrer neuen Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum im Jahre 1024 BF. Endlich eine neue Heimat findend, konnte Palinai ihre Ausbildung zur Amazonenkriegerin abschließen. Als Botenreiterin, mit gelegentlichen diplomatischen Aufgaben, ist es der Amazone nun bis heute möglich weite Teile Aventuriens zu bereisen und eine Vielzahl von Abenteuern zu erleben. Palinai sieht in diesen Questen Prüfungen ihrer Göttin Rondra, um die Schuld ihres Versagens beim Fall Kurkums zu sühnen...!

Palinai am Spieltisch

Charakterenspiel: Du hast damals eine große Schuld auf dich geladen. Du hast dich feige versteckt, während deine Schwestern kämpften und sich ihren Platz an Rondras Tafel erwarben. Auch deine Mutter hat damals tapfer gekämpft und du hast sie im Stich ge-

lassen! Wie willst du das jemals wieder gutmachen? Du bist dir dieser Schuld mehr als bewusst und die immer wiederkehrenden Alpträume erinnern dich daran, dass du viele Questen erfolgreich bestehen musst, um Rondras Gunst wieder zu gewinnen! Du wirst das Böse dort bekämpfen, wo es das Schicksal und / oder die Göttin von dir verlangen!

Größte Stärke: Mut und Treue sind Palinais größte Stärken. Die Amazone glaubt nicht nur, dass sie sich vor Rondra beweisen muss, sie weiß es! Daher versucht sie den Mut einer Löwin zu zeigen und ihren Prinzipien bis in den Tod treu zu bleiben. Wer Palinai einmal von seiner Ehrenhaftigkeit überzeugen konnte, hat eine lebenslange Freundin und Kampfgefährtin gefunden.

Größte Schwäche: Prinzipientreue und Neugier. So wie Palinais Treue ihre größte Stärke ist, bedeutet diese gleichzeitig auch ihre größte Schwäche. Manchmal steht sich die Amazone selbst im Weg und übertreibt die Suche nach Rondras Gunst. Immer den geradlinigen, direkten Weg gehen zu wollen, hat schon einige Gefährten in die abenteuerlichsten Situationen gebracht. Das Gleiche gilt für ihre Neugier. Palinai würde gerne mit dem Säbel voran die Welt erkunden und dieses führt unweigerlich zu Problemen...! Konfliktverhalten: Offensiv, mit rondragefähigem Zweikampf. Die Amazone möchte nicht lange über Probleme nachdenken, sie möchte sie lösen. Umso direkter sich dabei ein Ziel erreichen lässt, umso leichter kann man Palinai zu einem solchen Weg überzeugen. Konflikte werden in ihren Augen am besten schnell aus der Welt geschafft und wenn das mit Hilfe eines ehrenvollen Kampfes gelingen kann, schreitet die Amazone voran.

Darstellung

In vielen Dingen entspricht Palinai dem klassischen Archetypen einer Amazone: Sie trägt fast ausschließlich die traditionelle Amazonenrüstung und sie lebt streng nach den Prinzipien der Amazonen: Gehorsam, Ehrenhaftigkeit und Loyalität gegenüber der Königin und ihrer Göttin. Insgesamt aber ist Palinais Charakter wesentlich vielschichtiger, bedingt durch ihren für eine Amazone atypischen Lebenslauf. Palinai verbrachte eben nicht ihr ganzes Leben auf einer Amazonenburg, sondern war schon in jungen Jahren für eine längere Zeit auf sich allein gestellt. So steht sie fremden Denkweisen zwar sehr kritisch gegenüber, lehnt diese aber aufgrund ihrer Neugier oftmals nicht von vorne herein ab. Sie weiß, dass sie aus ihrem Glauben heraus Männern gegenüber arrogant auftreten muss, da diese niemals den Idealen der Göttin entsprechen können, aber sie hat auch einige männliche Kampfgefährten zu schätzen gelernt und würde diesen ohne zu zögern ihr Leben anvertrauen.

Wichtige Figuren in Palinais Umfeld

Palinai selbst sieht in ihrer Hochkönigin Thesia Gilia von Kurkum ein perfektes Vorbild. Die Königin war ebenfalls mit dem Makel behaftet, an der Schlacht um Kurkum nicht aktiv teilgenommen und damit ihre Mutter (Königin Yppolita) und Schwestern im Stich gelassen zu haben. Durch herausragende Taten aber konnte sie, nicht nur in Palinais Augen, Rondras Gunst zurückgewinnen und führt heute zu Recht den Titel der Amazonenhochkönigin.

Weitere wichtige Personen in ihrem Umfeld sind die verschiedenen treuen Kampfgefährten, mit denen Palinai schon größte Gefahren meistern und fantastische Abenteuer erleben durfte.

In einem Atemzug sind dabei zu nennen: der Weidener Ritter Quendan Ehrwald von Baliho, Arlanritterin May Silberstein, der Zwerg Balum Sohn des Bengram, die Elfe Valaleya Sternenschweif und ein Söldner namens „Edo“ Angbarer.

Was man über Palinai denkt

Balum Sohn des Bengram, Brillantzwerg, Bergmann und Streuner: *„Also die Palinai, ja, das ist mir eine. Ich habe sie als kampfkraftige Menschenfrau kennen gelernt. Normalerweise habe ich immer angenommen, so etwas würde es nur bei uns Zwergen geben, aber diese Frau hat sich als hervorragende Fechterin herausgestellt, zudem noch mutig und stark. Nur ihre Manieren sind ein wenig seltsam. Ständig redet sie von Ehre und von der menschlichen Göttin Rondra. Das ist ja alles gut und schön, aber zuweilen recht anstrengend. Eine Amazone sei sie, aus einer Burg, die nur von Frauen bewohnt würde. Sehr seltsam, wenn ihr mich fragt und unwahrscheinlich noch dazu. Ich weiß ja, dass es unter den Menschen mehr Frauen gibt als unter uns Zwergen. Aber eine ganze Burg voller Frauen mit keinen oder wenig Männern? Das ist schlicht und ergreifend unsinnig. Aber trotz allem würde ich für Palinai das Meer durchqueren. Sie hat mir mehr als ein Mal mein Leben gerettet. Bei Angrosch und Ferkol, wir haben schon einige brenzlige Situationen zusammen erlebt. Da war zum Beispiel einmal..“*

May Silberstein, Arlanritterin: *„Palinai ist eine der mutigsten und stolzesten Kriegerinnen, die ich kenne. Aber sie ist weit mehr als nur eine loyale Kampfgefährtin. Für mich ist sie schon fast wie eine Schwester. Wenn Ihr mich fragt, liegt ihre größte Stärke in ihrem Bewusstsein, dass große Schlachten nur gemeinsam gewonnen werden können. - Alleine ist sie gut, keine Frage! Aber zusammen sind wir unschlagbar! ... Ihr solltet sie bei Gelegenheit unbedingt nach unserem berüchtigtsten Manöver fragen: der Dämonenschere...“*

Ritter Quendan Ehrwald von Baliho, Krieger aus Weiden: *„Die alveranische Leuin hat ein Auge auf sie, da seid Euch gewiss! Ob sie eine Erwählte ist, die von ihrer Herrin stets dorthin gesandt, wo sie gebraucht, um für die Götter wider die Finsternis zu streiten oder ob die Sturmherrin sie wieder und wieder prüfen will, das vermag ich nicht zu sagen. Was ich Euch aber sagen kann ist, dass Palinai eine der tapfersten Frauen und besten Kämpferinnen ist, die ich je gesehen habe und dass es mir stets eine Ehre war, ist und sein wird, an ihrer Seite zu streiten! Es steckt schon eine echte Weidenerin in ihr. Zahlreiche Fahrnisse haben wir schon Seit an Seit überstanden, stets war Rondras Gunst mit uns und manches Übel konnten wir vom Antlitz Aventuriens tilgen. Und - das sag ich Euch, wenn eines Tages die Stunde gekommen ist, in der ich meinen letzten Kampf kämpfen werde, dann wüsst ich Niemanden, den ich an ihrer Statt, an meiner Seite haben möchte.“*

Zitate

(unmittelbar vor einem Kampf): „Für die Königin, für Rondra!“

(unmittelbar nach einem Kampf): „Zugegeben, für einen Mann habt Ihr tapfer gekämpft, aber Ihr werdet niemals den Idealen der Göttin entsprechen!“

„Ihr habt Recht, wir sollten strategisch vorgehen und meine Strategie ist der Frontalangriff, folgt mir...!“

„Die Göttin wird wissen, warum ich zu dieser Zeit an diesem Ort bin.“

„Ich werde Euch den Rücken freihalten und so Rondra es will, sehen wir uns wieder!“

Funktion im Spiel

Als Kampfgefährtin: Palinai kann die rettende Kavallerie (auch wörtlich) sein, die mit ihren Gefährten einer Heldengruppe zur Hilfe kommt. Sie kann sich selbst jederzeit in einer Notlage befinden, aus der nur echte Helden sie befreien können (sonst hätte sie es schon selbst getan). Sie kann aber auch mit den Helden reisen und wird dann eine treue Kampfgefährtin sein.

Als Informantin: Durch ihre zahlreichen Botendienste und diplomatischen Einsätze für das Volk der Amazonen, konnte Palinai eine Vielzahl von Kontakten knüpfen. Wer es also schafft ihr Vertrauen zu gewinnen, kann mit ihrer Hilfe an Türen klopfen, die normalerweise nicht zu erreichen sind.

Als Auftraggeberin: Helden werden wahrscheinlich nie direkt in eine Amazonenburg gebeten, aber es ist durchaus denkbar, dass die Amazonen den Kontakt nach außen suchen. In einer solchen Situation könnte Palinai als Mittlerin fungieren, die Befehle oder Aufträge weitergibt und als Kontaktperson zur Verfügung steht.

Als Zufallsbegegnung: Dort, wo große Kämpfe auszutragen sind, ist es jederzeit möglich Palinai zu begegnen. Da die Amazone besonders im Mittelreich häufig auf Reisen ist, kann sie dort an vielen Orten plausibel auftauchen. Oftmals ist sie dann in Begleitung eines oder mehrerer Kampfgefährten anzutreffen, so dass eine interessante Begegnung erfolgen könnte.

Praiotraak

Goblinscher Straßenräuber und Praios-Prediger

Hintergrund:

Die Lebensgeschichte Praiotraaks ist schnell erzählt und obendrein eine mit wenigen Höhen, aber umso mehr Tiefen.

Als Mitglied einer Goblinbande geboren, die mehr schlecht als recht die nördlicheren Gebiete des Mittelreichs durchstreifte, hatte Traak sein Auskommen mit gelegentlichen Überfällen auf schlecht bewaffnete Reisende – die dann allerdings auch ebenso wenig Beute zu bieten hatten. Da er sich dabei des Öfteren, wie auch bei allen anderen Dingen, recht tölpelhaft anstellte, waren Seinesgleichen wohl auch nicht besonders betrübt darüber, als er eines Tages von einem wehrhaften Büttel im fortgeschrittenen Alter dingfest gemacht wurde.

Nach einigen Tagen, die er zur Belustigung des Volkes am Pranger verbrachte, war dann schließlich von seinen ehemaligen „Gefährten“ nicht mehr viel zu sehen. Doch Traak betrübt dies keineswegs und so machte er sich – der er schon immer davon überzeugt gewesen war, für etwas Höheres bestimmt zu sein – auf in die weite Welt, um dort sein Glück zu suchen...

Dort, wo für viele Glücksritter der Weg zum Ruhm beginnt, stand jedoch für Traak erst einmal die ernüchternde Erkenntnis, dass ihm vorerst nicht viel mehr blieb, als weiterhin Reisende um „Wegzoll“ zu bitten. Das Schicksal wollte es so, dass er dabei eines Tages an einen Geweihten des Praios geriet: Nachdem er aus dem Reich der Träume, wohin er von einem wuchtigen Schlag mit dem Sonnenszepter geschickt worden war, wieder erwachte, erging über ihn eine Praiostags-Predigt, die sich sehen lassen konnte.

Traak verstand nur wenig von dem, was ihm der alte Mann erzählte, doch hatte dieser Tag sein Leben verändert!

Sei es eine wahrhaftige Erleuchtung oder auch nur ein durch den Schlag angeknackster Verstand: Tatsache ist, dass Traak sich seit eben diesem Tage Praiotraak nennt und durch die Lande zieht, um von den Lehren Praios zu verkünden...

Ausgestattet mit einer zerfransten Robe und einem selbst gebastelten Sonnenszepter predigt er in den Dörfern von der praiosgefälligen Ordnung und davon, dass „falsche Wort sprechen können bringen Autsch“.

In vielen Weilern ist der junge Goblin dank seiner naiv-fröhlichen Art immerhin geduldet und so kommt es, dass er nun zumindest nicht mehr täglich um seine Mahlzeit kämpfen muss.

Verwendung im Spiel:

Praiotraak kann den Helden prinzipiell überall im aventurischen Norden abseits großer Städte über den Weg laufen, wo sie ihn vermutlich erst für einen gewöhnlichen Wegelagerer halten werden, um dann erstaunt feststellen zu müssen, dass ihnen der wahrscheinlich einzige wirklich praiosgläubige Goblin Aventuriens gegenübersteht. Allein dies kann

schon je nach Gruppenzusammensetzung für ganz unterschiedlichen Szenen sorgen, doch so die Helden nicht offen feindlich gegen Praiotraak vorgehen, so vermag er ihnen doch dank seiner liebenswürdigen Art einige vergnügliche, aber auch nervenaufreibende und vielleicht sogar lehrreiche Stunden am Lagerfeuer verschaffen.

Stellen Sie Praiotraak am besten so dar, dass er immer kurz davor ist, die letzten Nerven der Heldengruppe mit ständigen praiotischen Zitaten in gebrochenem Garethi zu töten, bevor sie kurz darauf wieder seine Liebenswürdigkeit betonen. Es handelt sich bei ihm keinesfalls um ein böswilliges Individuum, sondern lediglich um einen geistig etwas benachteiligten Goblin, der sich in einem göttlichen Auftrag wähnt (oder vielleicht sogar befindet?!).

Nichtsdestotrotz – oder vielleicht gerade deswegen – sollte man aber auch bei jedem Einsatz von Praiotraak auf die gewählten Helden achten, welche prinzipiell eher tolerant gegenüber Nicht-Menschen eingestellt sein sollten. Somit bieten sich verbitterte Trollpforten-Veteranen ebenso wenig an wie erkonservative Geweihte oder skrupellose Schwarzmagier, die einzig die Anatomie des Goblins gerne mal genauer in Augenschein nehmen würden.

Spielwerte:

Geb.: 1017 BF

Größe: 1,52

Haar- und Fellfarbe: rotbraun

Augenfarbe: hellrot

Kurzcharakteristik: kompetenter Prophet, durchschnittlicher Straßenräuber

Herausragende Eigenschaften: Prophezeien, Vom Schicksal begünstigt / Tolpatsch

Szenario-Vorschläge:

- Vielen standesbewussten Praioten ist der das Wort ihres Herrn predigende Goblin ein Dorn im Auge und seine Lage bessert sich auch nicht dadurch, dass unangekündigt ein Trupp Bannstrahler in das Dorf kommen...
- Praiotraak sucht wackere Menschlinge zur Bergung von „ein heilig Ding“, dessen Existenz er tatsächlich mit einer waschechten Schatzkarte belegen kann. Ob es sich dabei nur um einen Scherz einiger Bauernjungen handelt, die dem armen Rotpelz einen Streich spielen wollen, oder gar um einen tatsächlichen göttlichen Fingerzeig bleibt dem Meister überlassen. Zumindest aber sollte diese Queste jedoch so beschwerlich sein, dass sie je nach Verlauf entweder durchaus mit einer Tracht Prügel für die Scherzbolde enden kann oder andererseits eine gebührende Anstrengung zum Erlangen des „Gehstocks des Hl. Gerbald“ darstellt.
- Umgekehrt könnten auch die Helden gezielt nach Praiotraak suchen, weil beispielsweise ein alter Praios-Priester die Vision erhielt, dass die „weise Zunge eines rothaarigen Propheten“ ihm Praios Wort verkünden würde. Natürlich steckt dieser aber gerade in irgendeiner Schwierigkeit bzw. irgendeiner Zelle, aus der ihn die Helden erst einmal mit Diplomatie oder auch ihrem Schwertarm befreien müssen.

Zitate:

„Lauscht Herrens Worten aus Mund von Praiotraak...“

(die Gruppe wird gerade überfallen) „Was du da reden Salix? Du nicht sein groß-mächtiges Magier – Praios sagen du nicht sollen Lügen!“

„Ups.“

Sal aus Baliho

Der Bote Sal aus Baliho ist schlank und wird von den weiblichen Menschen als anziehend beschrieben. Er ist ungefähr 1,80 Schritt groß, hat dunkelblondes kurzes, nach allen Seiten abstehendes Haar. Man schätzt er hat knapp 35 Götterläufe hinter sich.

Bekleidet ist er meist mit einer Lederhose und einer Lederjacke, beide sind schon einige Male geflickt. Unter der Jacke trägt er ein Hemd das auch schon bessere Zeiten gesehen hat und natürlich stecken seine Füße in robusten Reiterstiefel. Außerdem besitzt er einen warmen, regenabweisenden Mantel, da er auch bei jedem Wind und Wetter seine Arbeit erledigt.

Sein treuster Begleiter ist ein gut ausgebildetes Botenpferd, namens Sturmwind. Es trägt auch für ihn die Tasche, in der er sowohl die Botschaften als auch seine Spielkarten, Würfel, sein Proviant und andere Dinge verstaut.

Sal ist sehr götterfürchtig, besonderes betet er zu Aves. Demzufolge verabscheut er alles dämonische. Auch Magiern tritt er misstrauisch gegenüber. Genauso sieht es für Exoten aus. Obwohl er nicht schreiend wegrennen wird, handelt er sonst wie der Großteil der Bevölkerung, wenn er auf einen dieser Exoten trifft. Mit jeden „normalem“ Menschen liebt er es zu reden und das kann er sehr gut und sehr lange. Während seiner Ausbildung hat er viele verschiedene Sprachen gelernt, sodass er sich mit vielen Menschen oder Wesen unterhalten kann. Natürlich würde er nie einen Brief lesen, egal wie sehr es andere wünschen.

Sal wuchs in Baliho auf. Dort lebte er, seit er denken konnte, als Straßenjunge. Wie in jeder größeren Stadt gab es Banden von Straßenkindern, die sich untereinander unterstützten, aber auch nicht selten Krieg gegen andere Banden führten. Eines Tages während einer blutigen Keilerei, kam Sal in große Bedrängnis und tat er das, was er am Besten konnte, nämlich rennen. Er rannte durch die ganze Stadt, die Verfolger immer dicht auf den Fersen. Vom Tod gejagt entwickelte er ungeahnte Kräfte und rannte viel schneller und länger, als irgendein Anderer. Genau dies sah ein gewisser Corl Jibn, der Leiter des örtlichen Botendienstes. Er stellte sich sofort beschützend vor Sal und die Verfolger nahmen Reißaus. Jibn nahm ihn mit zum Botendienst und bot ihm an hier zu leben und als Bote ausgebildet zu werden. Sal willigte natürlich ein und so verbrachte er die nächsten Jahre in der Ausbildung. Als er fertig war, arbeitete er für eben jenen. Es waren Jahre voller Glück und Freude, bis der Krieg kam. Er zerschlug den Dienst und verstreute seine Mitarbeiter über ganz Aventurien. Auch Sal floh und arbeitet nun als freier Bote für jeden, der ihn bezahlt.

Verwendung im Spiel

- Sal kann im Spiel auf viele Verschiedene Art und Weisen eingesetzt werden, einige werden hier kurz vorgestellt.
- Sal kann ein Tavernengast sein, mit dem die Helden reden, spielen oder saufen können. Zu beachten dabei ist, dass Sal sehr gut spielt und auch einige Tricks auf Lager hat. Außerdem redet er ziemlich gern und viel und die Helden dürfen nicht alles glauben, was er sagt.

- Er kann auch als (zufälliges) Ereignis bei einer Reise dienen. Zum Beispiel könnte er einen Teil der Strecke mit den Helden zusammen reisen und die Helden dabei unterhalten. Oder er kann einen Kampf spannender machen, indem er von Wölfen (o.ä.) angegriffen wird und die Helden müssen ihn retten.
- Auch kann er die Helden bitten ihm zu helfen, weil sein Pferd gestürzt, lahmt, verletzt oder ähnliches ist.
- Sal kann in einem Abenteuer auch als Informant dienen. Zum einen kann er Informationen über Reiserouten geben oder den ein oder anderen hochrangigen Menschen, zum anderen kann er die Helden auch durch sein, teils sinnloses oder gar falsches, Gebrabbel in die Irre führen.
- Wegen seinen vielen Sprachkenntnissen kann er auch als Dolmetscher dienen.
- Die Helden können Sal auch als Berater bei Anschaffungen, die etwas mit Pferden, Ausrüstung o.ä. zu tun haben, herbeiziehen.
- Auch kann er den Helden helfen an einen besonderen Ort oder einen besondere Person zu gelangen (siehe Verbindungen.)
- Zu guter Letzt kann er auch einfach eine Nachricht für die Helden überbringen.
- Sal ist viel herumgekommen und hat dabei einige Verbindungen aufgebaut. Möglich sind dabei Personen wie Händler, Karawanenführer, Wirte, Spieler, hohe Herrschaften (sowohl derisch als auch geistlich) oder weitere Boten.

Szenariovorschläge

Auch gibt es die Möglichkeit ein ganzes Abenteuer mit Sal zu erleben. Ein paar Vorschläge werden hier kurz angerissen:

- **Wettkampf:** Ein reicher Adliger veranstaltet einen Botenwettbewerb. Entweder nehmen die Helden selbst an ihn teil und sind Sals Konkurrenten oder Sal bittet sie um Hilfe. Beides Mal können sie eine spannende, gefährliche, interessante Reise durch alle möglichen Teile Aventuriens erleben. Eventuelle Schwierigkeiten könnten Sabotage, Tiere, Menschen o.ä. sein.
- **Hilfe:** Sal kann die Helden auch außerhalb eines Wettbewerbs um Hilfe bitten. Möglich wäre es z.B. dass er den Adressaten nicht finden kann und die Helden ihm dabei helfen sollen. Dieser Empfänger könnte dann im Gefängnis oder sonst irgendwo festsitzen und es wird nicht leicht sein ihm die Nachricht zu überbringen.
- **„Jagd“:** Die Helden werden gebeten Sal aufzuhalten eine Nachricht zu überbringen und nach einer anstrengenden Verfolgungsjagd stellt sich heraus, dass ihr Auftraggeber der eigentliche Böse ist.

Spielwerte:

Da ein Kampf mit oder gegen Sal nicht ausgeschlossen ist und auch andere Werte mal mit Zahlen genannt werden können, fehlt auch dies nicht:

Herausragende Eigenschaften: MU:15 GE:14 KO:15 IN:13

Athletik:9 Körperbeherrschung:9 Reiten:12 Wildnisleben:7 Orientierung:10 Etikette:6 Gassenwissen:7

Kampfwerte: LeP:27 AuP:37 IB:10 RS:1 (Lederkleidung) MR:4 GS:8

Haumesser: AT12 PA:11 TP:1W+3 BF:3 DK:HN

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Zitate:

„Hopp! Los! Wir werden nicht fürs rumsitzen bezahlt.“

„Diesen Weg würde ich an eurer Stelle nicht nehmen“

„Mit diesem Gaul willst du galoppieren“

„Aves, hilf mir!“

Nachwort des Autors: „Die Angaben die hier gemacht wurden sind nur Überlegungen und nicht „in Stein gemeißelt“. Sie können natürlich so verändert werden, wie Sie es brauchen. Ich wünsche Ihnen viel Spaß mit Sal.“

Rondrachillës a Palakar dyll Palakar

Hintergrund:

Man vergisst ihn einfach nicht, diesen hylailer Krieger. Ein Name, welcher einmal in Gassen oder Tavernen, vor allem aber in den Schlafgemächern all zu travianischer Damen ausgesprochen, meist eine angewiderte Abscheu erzeugt. Rondrachillës a Palakar dyll Palakar. Oftmals liegt auch Ungläubigkeit und ein Stück weit Respekt und Bewunderung in der Stimme.

Dies sicher nicht, weil der fast zwei Schritt messende Krieger Athlet durch und durch ist und diesen herausragenden, muskulösen Körper bewusst in Szene zu setzen weiß. Sondern viel mehr, weil aus dem Wissen um den schier urhylailischen Körper ein scheinbar unerschütterliches, viel mehr aber für andere geradezu unerträgliches Selbstverständnis gewachsen ist. Rondrachillës hält sich für schlichtweg perfekt. Ob dies nun auch zutrifft, darüber lässt sich sicher lange streiten, er ist für sich selbst dahingehend jedoch über jedem Zweifel erhaben. Das völlige Fehlen der Gabe zur Selbsteinschätzung macht ihn jedoch auch manipulierbar.

So merkte man bereits an der Kriegerakademie zu Hylailos, dass er zweifelsohne zu einem begabten Krieger heran wuchs, seine Gegenwart aber zusehends unerträglicher wurde. Man erklärte ihm letztendlich, dass „ein Mann solchen Könnens sich nicht auf Heldentaten der Heimat beschränken dürfe, sondern ein ganzer Kontinent auf ihn warten würde“ und lobte ihn damit aufs Festland, welches er alsbald als „Reisender Held“ für sich „erobern“ würde. Übrigens dieselbe Aussage, die schon sein Vater als Grund nahm, ihn nach Hylailos auf die Akademie zu schicken.

In diesem heldensuchenden Aventurien kann er tatsächlich auch einer Heldenrunde begegnen. Als eitler, arroganter, das Abenteuer suchender Held in strahlend weißer Rüstung und einer geradezu barbarischen Waffe, dem Pailos. Eine riesige zweihändige Axt, mit der er wie kaum ein zweiter umzugehen weiß und so als Kampfgefährte mehr als nur nützlich wird.

Gewissermaßen kann er zu einer Überlebensgarantie werden, erlegte er unter anderem schon vier Kalekken mit nur vier Schlägen. Er wird allerdings auch nicht müde, zum einen nahezu stetig von seinen Heldentaten zu berichten, zum anderen auch das Ende des Kampfes – einschließlich der Anzahl dazu benötigter Schläge – vorab anzukündigen. Erschreckenderweise hält er dabei sogar meistens Wort. Der Minderung seines Egos ist dies zumeist nicht gerade dienlich.

Und auch, wenn er von seinen zahlreichen Frauengeschichten berichtet, wird davon weniger übertrieben sein als man es vermuten – oder eher erhoffen würde. In fester Überzeugung seiner eigenen Schönheit ist er nun einmal fest davon überzeugt, dass Frauen von nichts anderes träumen als eine Nacht mit ihm.

Entsprechend macht er ohne Rücksicht auf Herkunft, Aussehen oder Alter jeder Frau, der er begegnet klare Nuancen. Diese sind meist eher direkt denn wirklich romantischer Natur, doch ein Rondrachillës hat so etwas wie Romantik seiner Ansicht nach auch nicht nötig. Er legt es eh nicht darauf an, seine Herzensdame am nächsten Tag noch kennen zu

müssen. Und für Damen rahjanischer Gesinnung, sprich welche ebenso wenig Bezug zu einer festen Bindung aufweisen, sind die nicht zu verkennenden charakterlichen Unzulänglichkeiten kein zu hoher Preis für eine zumeist wirklich ansprechende Liebesnacht. Da diese meist eher einfältigen Mädchen für eine Nacht doch häufiger zu finden sind, ist er auch entsprechend gut mit Körperölen ausgerüstet, da diese seine athletische Muskulatur mehr in Szene setzen. Dazu trägt er meist ein weißes Handtuch um den Nacken, was dem „strahlenden“ Anblick einen gewissen Feinschliff gibt.

Auch sonst ist „Weiß“ die bestimmende Farbe. Weißer Hut mit weißen Federn, weißes Hemd, weiße Handschuhe, weiße Hosen, weiße Stiefel, ein weißer Rucksack und gar der Sattel seines Elenviner Schimmels ist aus weißem Leder, ebenso der Streifenschurz und gar das Griffband seiner fast 12 Spann messenden Axt.

Da das Leben mit weißer Kleidung in einem solch schmutzigen Kontinent wie Aventurien nicht immer einfach ist, merkt man ihm an, dass er um Sauberkeit doch über Gebühr bemüht ist. Oftmals werden Türklinken oder Sitzbänke nur angefasst, nachdem sie mit einem weißen Spitzentuch abgetupft wurden. Und sein Leibgericht, Reis oder Kartoffeln mit Ziegenkäse und dazu passend Milch passen auch irgendwie in dieses strahlend helle Bild.

Zitate:

*„Ich bin Rondrachillës a Palakar dyll Palakar. Es ist euch eine Ehre, mich kennen zu lernen.“
(Stete Begrüßung, gleich jeglicher Etikette)*

„Hier hast du meine Karte, Häschen. Es wird dir eine Ehre sein, diesen Namen die ganze Nacht zu schreien“ (Anmache)

„<Zucken mit den Brustmuskeln>>“ (Posing)

„Räuber? Naah... lass zählen.... 6 Schläge, mehr brauch ich nicht.“ (vor einem Kampf)

„Das ist wie neulich, als ich mit 4 Schlägen vier Kalekken enthauptet habe und danach noch die gerettete Bauersmagt nebst Schwester...“ (nach einem Kampf)

„Zieh dich erst mal aus, bevor du mit mir redest, Häschen“ (romantisch)

Verwendung im Spiel:

Vorab. Rondrachillës als Rolle ist reines Klischee. Die überspitzte Version eines Machos. Die normalste Reaktion auf ihn ist Abscheu, gerade das überspitzte sorgt aber natürlich auch für Lacher. Es ist am Meister selber, wie intensiv er den NSC seiner Spielrunde präsentiert, je lockerer und geselliger eine Runde spielt, um so eher wird sie ihn bei voller Tiefe annehmen, wer das ernsthafte Spiel bevorzugt, sollte darauf achten, den Hylailier Krieger nicht zu sehr als „Showstealer“ zu integrieren.

Rondrachillës als NSC bietet sich vor allem dann an, wenn die Heldenrunde Defizite im Kampfbereich aufweist. Als nerviger, aber höchst fähiger Krieger ist er durch seine Effizienz im Kampf sehr nützlich. Sein Schwertarm ist auch verhältnismäßig günstig, Geld ist für ihn nicht seine treibende Feder, er ist ein ehrbarer Krieger, bzw. kommt dem, was er als Ehre empfindet einer normalen Kriegerethre schon recht nahe. Für ihn ist all das erstrebenswert, mit dem man prahlen kann. Entsprechend ist er darüber manipulierbar und schnell bereit, der Heldenrunde in ein Abenteuer zu folgen.

Wenig verwunderlich dürfte auch sein, dass er für rahjanische Gefälligkeiten den Helden gerne folgt. Er vergeudet allerdings auch keine Zeit damit, vor allem den Heldinnen der Runde stetig Avancen teils schäbigster Art zu machen. Diese Beharrlichkeit sorgt auch schnell dazu, dass man es anfängt zu bereuen, ihm seine „Prämie“ nur versprochen zu haben, ohne diese am Ende auch einlösen zu wollen. Durch das stete bezirzen weicht in der Regel bald jede Maske und die übliche Abscheu kommt zum Vorschein. Rondrachillès mag dies nicht selber merken, aber ist die Maske der Freundlichkeit einmal gefallen, ist man ihn deswegen noch lange nicht los. Die Folgezeit ist dann nicht unbedingt die angenehmste.

Der Krieger bietet sich aber auch auf förmlichen Bällen an, um die Helden ein wenig zu ärgern, in dem er Ihnen bei ihren Absichten die Tour vermässelt, sei es durch das abwerben der Tanzpartnerin oder eben durch das Anziehen jeglicher Aufmerksamkeit. Dies kann allerdings auch wiederum von Vorteil sein, sollte man während eines Balles zum Beispiel in die Villa des Gastgebers einbrechen wollen, um dort wichtige Dokumente zu entwenden.

Spielwerte:

Geboren: 2. Travia 1000 BF.

Größe: 1 Schritt, 4 Spann, 8 Finger (196 Halbfinger)

Haare: Schwarz und lang, Gel/Ölgeglättet, Augen: Blau

Vorteile: Herausragendes Aussehen, Akademische Ausbildung (Krieger zu Hylailos)

Nachteile: Arroganz 10,

Eitelkeit 10, Einbildungen, krankhafte Reinlichkeit 5, Nachtblind

Eigenschaften: Sehr mutig (15), Charismatisch (14), Körperkraft und Konstitution bestens (15), Benachteiligt in Sachen Intelligenz und Intuition (jeweils 10).

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I.

AT / PA 9/8, INI: 15, LE: 37

AU: 37 MR: 4

Besondere Talente: (Taw über 8)

Kampf: Ringen 13,

Zweihand-Hieb Waffen 20

(Mit dem Pailos AT/PA 21/16)

Körperlich: Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 9, Schwimmen 9, Athletik 10



Sprachen: Horathi, Zyklopäisch. Schrift: Kusliker Zeichen.

Sonderfertigkeiten Kampf: Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Hammerschlag.
Waffenloser Kampf: nach Mercenario-Stil.

Bewaffnung: Pailos (2W+4), Hakendolch (1W+1)

Szenariovorschläge:

- Welch ein Skandal um diesen Rondrachillës. Es dürfte ein Dorf schon in Aufruhr versetzen, wenn er der versprochenen Frau des Bürgermeisters vorab die Unschuld geraubt hat. Hier kann man nun Rondrachillës helfen, weil die Frau – ihre Schande verbergend – behauptet, es wäre gegen Ihren Willen geschehen. (Das würde Rondrachillës trotz seiner Einbildungen niemals tun, ein „nein“ ist ein „nein“ und nur durch weiteres bezirzen in ein Ja umzuwandeln).
- Hier könnte man das Abenteuer dann darum stricken, dass er Hilfe braucht, seine Unschuld zu beweisen, es würde sich dann ein investigatives Abenteuer anbieten. Oder alternativ ihm helfen, seine Ehre wieder her zu stellen, in dem man ihm bei Prüfungen hilft, die zur Wiederherstellung seiner Ehre helfen sollen. Es bräuchte nur einen Grund, Rondrachillës helfen zu wollen, denn er selber kann bekanntermaßen alles und würde niemals selber um Hilfe bitten.
- Vielleicht würde es aber auch eine andere Frau, die ihm ebenso (oder eher seinem Körper) verfallen ist und beweise dafür will, dass da zwischen ihm und der verhassten Verlobten des Bürgermeisters nichts vorgefallen ist. Alternativ könnte sie auch eine weitere Buhlerin des Bürgermeisters sein, welche hofft, dass der Bürgermeister das Interesse verliert, wenn heraus kommt, dass die Verlobte es weder mit der Treue, noch mit der Ehrlichkeit so besonders hat. So wäre anders herum vielleicht auch Rondrachillës von den Helden auf die Verlobte anzusetzen, um so der Konkurrentin einen Gefallen zu tun. Die Möglichkeiten wären dahingehend manischfaltig.
- Aber auch für den Bürgermeister könnte man Partei ergreifen, in dem man versucht, Rondrachillës für diese Tat zu strafen, bzw. von den Dorfbewohnern darum gebeten wird, ihm zur Sühne Prüfungen auferlegen, die er auch zur Wiederherstellung seiner Ehre durchleben müsste. Vielleicht wurde auch hier er wieder auf die Verlobte angesetzt und man müsste nun erfahren, wer hinter seinem Werben der Nacht stand. Ob Rondrachillës wohl ein Ehrenmann ist und bei den Namen seiner Damen schweigt? Je nach Herangehensweise sollte man sich da wohl nicht sicher sein.
- Ein ganz eigenes Abenteuer für sich, vielleicht sogar eine Lebensaufgabe könnte der Auftrag einer Verflorenen sein, die von Rondrachillës nur eins haben will. Schuldgefühle. Denn nachdem seine verflossene ihren Posten bei Hofe dank einer ungewollten Schwangerschaft verlor und auch seitdem nicht mehr wirklich vom Glück verfolgt war, prägt die Frau nur noch das Gefühl der Rache und mit ihrem letzten Ersparten erkaufte sie die Helden, um ihr zu helfen, seine Sühne zu erhalten. Offen gesagt ein Abenteuer ohne Happy End, es sei denn, die Helden fälschen das Ergebnis selber. ;)

Adonius Fürchtpraio Schiffbur

Geweihter der Travia.

Der erste Eindruck, den die meisten vom etwa vierzig Götterläufe zählenden Traviageweihten haben, sind Humorlosigkeit und Strenge. Gut sechs Fuß groß, mit breiten Schultern, einem rechteckigen Vollbart und eng zusammen stehenden Augen wirkt der Mann Travias einschüchternd und unnahbar – und auf einen Satz verkürzt: Dieser Eindruck stimmt.

Adonius herrscht über den kleinen Traviatempel des Städtchens wie ein wohlmeinender aber strenger Patriarch, und seine Ausstrahlung schüchtert selbst die meisten örtlichen Landadligen ein. „Es ist Travias Gebot! Nicht Wunsch! Nicht Wille! GEBOT!“ So ringt es manch sündigen Schäfchen in den Ohren, wenn er oder sie vor dem zornbebenden Riesen steht, den Blick auf den unter dem Arm geklemmten Rohrstock vermeidend. Denn: „Wer nicht hören will, muß fühlen!“

Vater Adonius hält nicht viel von bloßen Worten, und jeder Sünde ist eine Busse zugeordnet, die der Geweihte oft dem umfangreich illustrierten Werk „Schuld und Sühne“ (siehe Kasten auf Seite 49) entnimmt. Seine Augen und Ohren scheinen überall zu sein, und was er nicht selbst sieht, wird ihm schon zugetragen. Für ihn gibt es nur Richtig oder Falsch, Gut oder Böse, Sittsam oder „Verludert“. Das macht ihn zu einem unbequemen Verhandlungspartner, der sich oft durch seinen Starrsinn selbst schadet und – obwohl selbst nicht bigott - der Heuchelei in seiner Umgebung einen reichen Nährboden bereitet.

Bei aller Strenge jedoch ist Grausamkeit dem Geweihten fremd, zumindest verhängt er seine Bussen, um seine Schäfchen zur „Besserung“ anzuleiten und nicht, weil es ihm Spaß macht, andere zu drangsalieren. Züchtungen gehen nie aufs Blut (sie werden notfalls unterbrochen und am nächsten Tag fortgesetzt), und wer hilfeschend an Travias Tür klopft, der findet hier Schutz und Beistand – wenn auch nicht umsonst. „Jeder muß sein Scherfflein beitragen!“ – sei es durch Hilfe im Haushalt, Holzhacken oder was auch immer. Und da dieses Scherfflein Pflicht ist, braucht es für den, der er erbringt nach Adonius Meinung auch kein Lob...

Aber Adonius hat auch schon manchen Hungerwinter mitgemacht und dabei oft klaglos gefastet, damit Kinder noch etwas in der Schale hatten. Gilt es mit anzupacken, ist der unverwundlich gesunde und immens pflichtbewußte Mann stets zur Stelle, und das „ehrliche Tagewerk“ das er von jedem anderen fordert, erbringt er auch selbst. Auch sollte man nicht den Fehler machen und das Familien- und Gemeindeleben unter Adonius Fuchtel als freud- oder gar lieblos zu beschreiben.

Sein Ansehen und Respekt bei den Stadtbewohnern unbestritten – selbst bei einer Schankmaid, die er aufgrund eines zu großzügig ausgeschnittenen Mieders als „zur Hübschlei einladend“ züchtigt (bzw. dies ihrem Dienstherrn noch in der Schankstube lautstark und nachdrücklich nahelegt) oder einem Handwerker, dem er einen schwächlichen Waisenjungen als Lehrling aufzwingt. Diese Glaubwürdigkeit ist es auch, die seine

Vorgesetzten bei den seltenen Klagen über ihn von einer Rüge abhält, obwohl ihnen seine Strenge und insbesondere seine oft öffentlich durchgeführten Abstrafungen etwas unheimlich und auch – ganz offen gesagt - unerfreulich sind.

Alter: 43 Jahre

Größe: 1,83 Schritt

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: Dunkel

Kurzcharakteristik:

puritanischer aber nicht bigotter Traviageweihter. In einem Dorf ist er einfacher Geweihter, in einer Kleinstadt wäre er Erzpriester.

Herausragende Eigenschaften:

MU 15, KO 16, Prinzipientreue (Gebote der Travia), Resistenz gegen Krankheiten, Aberglaube (5 – Glücks/Unglücksbringer).

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten:

meisterlich in: Überreden(Einschüchtern), Überzeugen(Predigen), Götter & Kulte (Tavia). Kompetent in: Selbstbeherrschung, Holzbearbeitung, Hauswirtschaft(Personaleinteilung), Zimmermann. Durchschnittlich in Gassenwissen, Viehzucht, Abrichten(Nutztiere), Menschenkenntnis sowie weiteren passenden Talenten.

Herausragende Liturgien: bis zu Grad III, besonders kompetent in Heiliger Befehl, Hausfrieden, Segnung des Heimes.

Beziehungen: vor Ort groß, ansonsten sehr gering

Finanzkraft: sehr gering

Besonderheiten: Weltfremd (Humor), Unfähigkeit(Lob aussprechen)

Verwendung im Spiel:

Als unhandlicher und undiplomatischer Verbündeter oder sittenstrenger Gegner wenn „Flexibilität“ vonnöten ist.

Martinette Isora Schiffbur (geborene Kupferpfennig)

Gut zwanzig Götterläufe jünger, ist seine zweite Ehefrau, und auch noch nicht geweiht. Die hübsche junge Bürgerstochter teilt scheinbar seine Ansichten, ja sie ist ihrem Mann regelrecht ergeben, auch wenn ihrer daraus resultierenden Strenge die kompromißlose Schärfe abgeht. Bei anderen Leuten wäre es vielleicht zu Gerede gekommen, als Adonius nur wenige Monate nach dem Tod seiner ersten Frau Alaria im Kindbett erneut freite, aber „Kinder brauchen eine Mutter“, und Martinette versucht mit Liebe, Fleiß und Pflichtbewußtsein die Lücke zu füllen. ~~Zielerreichung von Botschaften~~ ~~Tod durch Geweihten~~ ~~die Fahrlie und die Gemeinde gerissen hat.~~ vatanfertigung von Florian Stitz.

Der einzige, aber dafür bittere Wermutstropfen besteht für die gertenschlanke jüngste Tochter eines Geldwechslers darin, daß sie bislang nicht von Tsa gesegnet wurde - und seit ihr eine heimlich aufgesuchte Hexe versicherte, an ihr würde es nicht „liegen“, bemüht sie sich zunehmend einfallsreich, ihren Mann (an dem es ja angesichts seiner drei Söhne auch nicht „liegen“ kann) zu gefallen, da der sie zuweilen – seine erste Frau

noch längst nicht vergessend habend – unbewusst eher wie eine älteste Tochter oder liebgewonnene Schwägerin behandelt. So kommt es manchmal dazu, das sie selbst für „unzüchtiges“ Verhalten büßen muss, was sie mit einer rahjagefälligen Ergebenheit hin- nimmt – vor allem dann, wenn dadurch seine Aufmerksamkeit auf sie gelenkt wird. Zu diesem Zwecke „mißbraucht“ sie auch recht phantasievoll ihre Kenntnis des Buches „Schuld und Sühne“.

Im Gegensatz zu ihrem Mann hat Martinette eine Gabe dafür, anderen Leuten etwas beizubringen ohne sie dabei anzubrüllen, was Adonius durchaus erkannt hat und neidlos an ihr schätzt.

Alter: 21 Jahre

Grösse: 1,72 Schritt

Haarfarbe: goldbraun

Augenfarbe: rehbrown

Kurzcharakteristik:

puritanisch geprägte aber sanfte, ergebene Ehefrau

Herausragende Eigenschaften: CH 15, gutaussehend, Prinzipientreue (Gebote der Tra-
via), Aberglaube (6 – Fruchtbarkeitshilfen/schädlichkeiten, Glücksbringer)

Herausragende Talente und Sonderfertigkeiten: Kompetent in Hauswirt-
schaft, Heilkunde Krankheit/Wunden, Kochen, Schneidern(Gewandentwurf),
Ackerbau(Kräuteranbau), Pflanzenkunde(Heilkräuter), Lehren(Handwerkstalente),
Erfahren in Lesen/Schreiben(Kusliker Zeichen) und Rechnen(Buchhaltung). Durch-
schnittlich in Betören.

Verwendung im Spiel:

Milder Einfluß auf ihren Mann, Opfer von Intrigen

Im Haushalt leben neben Adonius und Martinette seine drei Söhne aus erster Ehe –
Alrik (6), Armus (4) und Traviador (2) sowie die alte Magd Dorle, ein verschüchtertes
Weiblein, das den Hausherrn mehr fürchtet als achtet.

Szenariovorschläge / Einbindung der Geweihtenfamilie in Abenteuer

- Zunächst einmal kann der Geweihte in seiner eigentlichen Funktion Helden Schutz und Hilfe angedeihen lassen wenn diese Heilung, Unterkunft oder gar Traviass gött-
lichen Beistand benötigen. Er stellt dabei eine Alternative zu der oft als „kuschelig“
empfundene „Gänsemama-Kirche“ dar, die man gut in sittenstrengen Regionen
wie Nostria/Andergast oder in der Traviamark unterbringen kann, und er bietet
sich an, wenn der Meister den Helden über die Traviakirche zwar helfen will, aber
auch klar stellen will, das die Travianer sich nicht ausnutzen lassen und kein „Hotel
Mama“ sind.
- Der Geweihte kann den Helden auch als zuweilen ungeschickter weil fordernd
auftretender Auftraggeber begegnen, wenn es um das Allgemeinwohl geht. Ist es
gewünscht, dass die Helden den Auftrag in dieser Situation auch annehmen, sollte
im Zweifelsfall anschließend Martinette die Helden deutlich zuvorkommender um

Hilfe bitten, schließlich lässt sich kaum ein Held gerne „zwangsrekrutieren“. Alternativ dazu könnten die Helden von einem Hochgeweihten schon mit dem Auftrag betraut worden sein, so dass ihnen der Geweihte nur Einzelheiten unterbreiten oder sie vor Ort einweisen soll – das hat dann bei „empfindlichen“ Helden den Vorteil, das Adonius ihnen gegenüber nicht direkt weisungsbefugt ist.

- Ein möglicher Auftrag wären etwa das Überprüfen von Beschwerden über einen der Honoratioren in Andonius Umgebung – ein Magus, Landedelmann oder bei noch ganz unerfahrenen Helden vielleicht auch nur ein Herbergswirt, bei dem angeblich zuweilen Gäste „verschwinden“:
- Jemand hat sich ein Herz gefasst und seine Beschwerde bis zum Tempel des jeweiligen Hohen Paares getragen, und diese fragten dann erst einmal bei Adonius nach, was es denn mit diesem und jenem auf sich habe - woraufhin dieser des Lobes voll war. Da das Hohe Paar aber vom Beschwerdeführer einen sehr glaubhaften Eindruck bekam, und sie mit Adonius Regiment ohnehin nicht ganz glücklich sind, können sie sich vorstellen, dass „unser Bruder in Travia Opfer einer böswilligen Täuschung“ wurde und schicken die Helden aus, sich die Angelegenheit näher anzuschauen – vorgewarnt, dass Adonius nicht der einfachste ist.
- Dann werden sich die Helden – so an den Vorwürfen etwas dran zu sein scheint (was ja abenteuerbedingt der Fall sein wird) – erst einmal fragen, ob der Geweihte mit dem Übeltäter unter einer Decke steckt oder ob er sich nur wie so viele andere hat täuschen lassen. Da Adonius kein Meister der Menschenkenntnis ist, kann er sich durchaus von einer Maske der Pietät narren lassen.
- Auch für typische Einsteigerabenteuer (z.B: verlorenes Kind suchen, das in einem Bereich des Waldes vermutet wird, wo die Dörfler sich nicht hintrauen) taugt er gut.
- Vielleicht benötigt Adonius jedoch selbst Hilfe (auch wenn er das selbst eventuell in seinem Starrsinn noch nicht einmal einsieht), wenn er mit seiner humorlosen und kompromißlosen Art in Schwierigkeiten kommt. Hier würde dann seine Frau oder ein dem Geweihten gewogener Dritter (z.B. ein Landedelmann oder der Schankwirt des Ortes) die Helden um Hilfe bitten. So ein Fall kann z.B. entstehen, wenn sich eine bewaffnete Gruppe im Dorf einnistet – sei es Militär, das Winterquartier nimmt, eine Räuberbande oder auch andere Gruppen, die sich im Zweifelsfalle nicht so einfach von einem erbosten Traviageweihten in die Schranken weisen lassen.
- Ein besonders schwieriger Fall – unabhängig von Wahrheit oder Unwahrheit - entsteht, wenn Martinette von böswilliger Seite zugesteckt würde, dass ihr Mann nicht wirklich der Vater der drei Söhne sei, sondern seine verstorbene Frau sich Tsas Segen gleich mehrfach von jemand anderem geholt habe. Denn das würde – sofern er es überhaupt glaubt - sowohl den scheinbar unerschütterlichen Adonius am Boden zerstören wie auch die inbrünstig auf Kinder hoffende Martinette in tiefste Unsicherheit stürzen und sie vielleicht sogar in Versuchung führen...
- Schließlich kann Adonius Schiffbur auch als „Gegner“ auftreten, wenn etwa ein Schelm in der Gruppe es als seine Berufung empfindet, ihm die wunderbare Gabe des Humors näher zu bringen, eine Rahjageweihte an seiner aus ihrer Sicht stark

übertriebenen Sittenstrenge Anstoß nimmt oder fahrendes Volk seinen Unwillen erregt. Gerade hier ist ein rechtschaffener, humorloser Puritaner eine deutlich größere Herausforderung als ein bigotter Pharisäer – denn gegen einen eindeutig „Bösen“ haben Helden erfahrungsgemäß keinerlei Beißhemmung – sei es nun ein Traviageweihter oder nicht.

- Je nachdem, wie der Meister ihn einführen will, können die Helden ihm abends friedlich seine Pfeife rauchend im Kreise seiner Lieben antreffen, ihm bei der Nachbarschaftshilfe begegnen, wo er wie ein Ackergaul schuftet oder – wenn er eher als Gegner aufgebaut werden soll – beim „Kontrollgang“ durch die Straßen und Schenke(n), wo er Qualität der angebotenen Speise und des Bieres sowie die „Sittsamkeit“ prüft.
- Soll er trotz seiner unangenehmen Eigenschaften und Angewohnheiten als „Guter“ eingeführt werden, so bietet es sich an, das die Helden von seiner Rechtschaffenheit direkt profitieren – etwa wenn sie bei schlechtem Wetter abends in eine überfüllte Herberge kommen, abgewiesen werden, und der Geweihte sie daraufhin trotz entstehender Enge in sein Haus aufnimmt, oder wenn sie in einer angespannten Situation von einem sich plötzlich zusammenfindenden Mob bedroht werden, dem Adonius dann sehr eindrucksvoll ins Gewissen redet. Das wirkt meist besser als wenn Adonius zwar anderen „NSC’s“ Gutes tut, den Helden selbst aber nur mit seinem Puritanertum auf die Nerven fällt.
- Martinette ist für ein tsagefälliges Mittel dankbar, welches sie ihrem für „Quacksalbereien!“ und „Hexentinkturen!“ unempfindlichen Mann heimlich ins Essen/Trinken mischen kann. Oder sie versucht etwas über die Kunst zu erfahren, die Aufmerksamkeit ihres Mannes in rahjagefälliger Weise auf sie zu lenken – dabei kann sie auch zur unwissenden Helferin eines Anschlags auf den sich gerade unter diesen „Berufsständen“ leicht Feinde machenden Adonius werden, zumal ihr Aberglauben größer ist als ihre Magiekunde. So kann man sie in einem kurzen Krimiabenteuer zur im Endeffekt unschuldigen „Zwischenverdächtigen“ machen.

Ankfried Sprotstein

Fackelträger

Erscheinungsbild:

Ankfried Sprotstein ist ein hochgewachsener Mittelländer mit braunem Haar. Seine grauen Augen wirken etwas starr und groß in dem hageren Gesicht. An seinem dünnen Körper trägt er alte, aber niemals gammelige Kleidung, die auf Wetter und Jahreszeit abgestimmt ist. Er führt stets eine Fackel, Pech, Feuerstein und Zunder mit sich. Schmuck oder gar Bewaffnung sind nicht sichtbar, unter der Kleidung trägt er jedoch ein Sonnenamulett aus gebranntem Ton.

Hintergrund:

„So soll ein jeder in seinem Stande bleiben, wie der hohe Herr Praios es in der derischen Ordnung es zum Beginn der Zeit festlegte. Der Bauer mag nicht danach streben, Fürst zu werden, denn dies ist ihm von den Göttern nicht gegeben. Dennoch möge er stets danach streben, in seinem Stande ein leuchtendes Beispiel für alle anderen zu werden.“

Bruder Sildan Grimmbliker in einer Predigt, 1024 n.BF

Ankfried Sprotstein wurde in ärmlichen Verhältnissen in der Stadt geboren. Es gab nicht immer genug zu Essen und in manch einer Nacht, wenn der Herr Firun seinen kalten Atem durch die Gassen blies, konnte Ankfried vor Kälte nicht schlafen. Dennoch führte er ein geregeltes Leben.

Seine Eltern waren sehr gottesfürchtig und besuchten mit ihrem einzigen Sohn den Praiostempel, so oft es ging. Die Regeln und Gesetze die dort vermittelt wurden, waren für die Familie Gebote, die nie gebrochen werden durften. So kam Ankfried in seiner Kindheit und auch in späteren Jahren nie auf die Idee, Lebensmittel oder Geld zu stehlen. Dies machte ihn zum Außenseiter in seiner Gasse. Als Junge versuchte er mit verschiedenen Dingen Geld zu verdienen: Schuhputzer, Lastenträger, Botenjunge und Bierrufer. Doch seine Händewaren nicht geschickt genug, ihm fehlte Kraft, er vergaß Dinge und seine Stimme war nicht laut genug. Zudem verbrachte er viel Zeit damit, zu grübeln oder nur in die Gegend zu starren. Lange wollte ihn niemand bezahlen. Als er mit seinen Spielkameraden abends durch die Gassen zog, bemerkte er, dass er in der Dunkelheit besser sehen konnte als die anderen. Lange Zeit wusste er mit dieser Begabung nichts anzufangen. Doch eines Abends, als er alleine durch die Gassen strich, hörte er ein Fluchen:

„Herr Praios verfluche diese Dunkelheit. Wenn nur mehr Licht wäre!“

Es war der Praiosgeweihte Grimmbliker, der auf dem Weg von einem Besuch zurück zum Tempel in Pferdekot getreten war.

Da erkannte Ankfried seine Berufung: Er wolle zukünftig das Licht Praios in der Nacht sein und den braven Bürger heimleuchten. Er wurde freier Fackelträger. Den Bewohner der Stadt gilt er mittlerweile als eine lokale Berühmtheit. Für einen Heller begleitet Ankfried Personen des Nächstens mit der Fackel durch die Stadt, damit diese sich nicht mit Ruß und Pech beschmutzen oder einfach beide Hände frei haben.

Und seines philosophisches Brabbeln über die Herrlichkeit Praios lernt man nach ein paar Schritten zu überhören...

Verwendung im Spiel:

Der Fackelträger kann in jeder größeren Stadt verwendet werden. In kleinen Dörfern oder in Wildnissabenteuern ist er nur bedingt zu verwenden. Er kennt seine nächtliche Stadt wie kaum ein anderer und weiß genau, welche Gassen es mit seinen Auftraggebern zu meiden gilt. Dabei ist seine Anwesenheit auch ein kleiner Schutz: Ankfried ist in der Stadt bekannt und obwohl er nicht gefährlich werden kann, wird unter normalen Umständen keiner seiner Begleiter angebettelt, beraubt oder angegriffen. Denn Ankfried gehört eben „dazu“ und wüsste genau, wen er bei der Stadtwache melden müsste. Ankfried kann als ortkundiger Führer fungieren, wenn die Heldengruppe einen bestimmten Ort oder eine bestimmte Person sucht.

Schuld und Sühne

von Severus Travianstreu Eichenbart

Erscheinungsbild: Ein voluminöser, überformatiger Folio von 250 Seiten, gebunden in generpelte Rinderhaut, meist mit Vorrichtung zum Anketten an ein Leseput und Schloss versehen. Der Verfasser zählt alle möglichen Sünden und die dafür zu verhängenden Bußen auf. Das Werk ist aufwendig illuminiert und reich und teilweise sehr ... phantasievoll... illustriert. Insbesondere die Vielzahl der möglichen „Sünden des Fleisches“ und die dafür fälligen Bußen nehmen erstaunlich viel Platz ein. Der Ton ist ausgesprochen pedantisch und puritanisch und grenzt nicht selten ans Bigotte - das Werk ist zum Leidwesen des Neider vermutenden Verfassers in der Kirche nicht besonders verbreitet, da die meisten Traviageweihten eine deutlich mildere Sicht auf ihre Gemeinden haben. Auch der Hochgeweihtenschaft ist das Buch trotz aller Gesetzeskonformität eher peinlich. (Es wurde dem Verfasser aufgrund verschiedener Beschwerden sogar ein versöhnlicheres Wirken nahegelegt, was er bisher geflissentlich ignoriert hat) Es finden sich jedoch - gerade auf dem Lande - immer wieder Traviageweihte, die dieses Buch zum Mittelpunkt ihres Wirkens machen.



Wert: 250 Dukaten, erst etwa 30 Kopien in Umlauf, Tendenz gerade im Norden steigend.

Voraussetzungen: V 2; K 12 (Kirchenbosparano), KL 12, Götter/Kulte 5, Rechtskunde 7.

Das Buch im Spiel: Götter/Kulte 5/9, Götter/Kulte SE/18; Rechtskunde SE/18, Rechtskunde 7/9, ermöglicht die Talentspezialisierung Rechtskunde(Kirchenrecht) zu halben Kosten ohne Zeitaufwand.

Besonderheiten: Der Besitz des (durchgelesenen) Buches erleichtert Überzeugen oder Überredenproben und ähnliche Dispute über Travia betreffendes Kirchenrecht um 3 - insbesondere wenn es um die Strafbarkeit von irgendwelchen Handlungen geht. (Allein sein Anblick schüchtert viele Leute ein)

Durch seine unterschiedlichen Auftraggeber hört Ankfried eine Menge Dinge, die in der Stadt passieren: Den neusten Tratsch aus den edlen Häusern, die Errungenschaften der Händler, die Geschichten und Gerüchte der Bürger und die Sorgen der Armen. Sein Glaube an die Gerechtigkeit des Herrn Praios sorgt dafür, dass er diese Dinge normalerweise niemandem weitererzählt. Wenn die Helden es jedoch verstehen, an seinen Sinn für Gerechtigkeit und Ordnung zu appellieren, mag er das eine oder andere Geheimnis weitergeben. Versuchen sie jedoch ihn zu bestechen, so bleibt er stumm.

Spielwerte:

Ankfried Sprotstein ist ein erfahrener Charakter. Er besitzt brillante Ortskenntnis, ein sehr gutes Gedächtnis und gute Kenntnisse der Praioskirche. Seine sonstigen geistigen und körperlichen Fähigkeiten sind bestenfalls durchschnittlich.

Weitere Besonderheiten: Vorteil Nachtsicht, Vorteil Beziehungen, Nachteil Prinzipientreue (Praios Gebote)

Szenariovorschlag:

- Die Helden schlägt es in eine Stadt, wo sie für einen Auftraggeber oder aus eigenem Antrieb einen wichtigen Gegenstand erwerben sollen. Leider wissen sie nicht genau, wo sich dieser befindet. Ankfried kann einen Kontakt zu dem Besitzer herstellen, doch dieser erscheint nicht am Übergabepunkt. Statt dessen geraten die Helden in einen Hinterhalt einer anderen Gruppe, die diesen Gegenstand ebenfalls in ihren Besitz bringen wollen. Mit Hilfe von Ankfried können verschiedene Hintermänner ausfindig gemacht und die Suche erfolgreich beendet werden.

Giavan Migaele ya Cerrano

Magister extraordinarius zu Vinsalt¹

Hintergrund

Wo in Kuslik das Druckhaus ya Cerrano ein florierendes Unternehmen ist, hatte es die Zweigstelle in Vinsalt allezeit schwer. So verwundert es nicht, dass man den Auftrag auch manch fragwürdigen Pamphlets oder schwarz-magischen Manuskripts nicht hat ablehnen wollen. Dadurch wurde irgendwann Trondan Hansgar (HdT 96 ff.) auf die Druckerei aufmerksam und ließ dort fortan unter der Hand die gesammelten Forschungsergebnisse seines Arbeitskreises drucken. Der Sohn des Druckermeisters kam somit schon früh in Kontakt mit der „dunkelgrauen“ Seite des Anatomischen Instituts, wurde er doch mehr als einmal erwischt, wie er unerlaubt die Notizen des thorwalschen Magisters durchblättert. Als er sich immer mehr für die Kunst der Anatomie interessierte und darüber hinaus seine magische Begabung entdeckt wurde, holte ihn Hansgar eigens an die Akademie. Dort avancierte Giavan schnell zu dessen Lieblingsschüler, teilten sie doch eine Faszination für die Erforschung des menschlichen Körpers, die sich nicht durch von der Boronkirche auferlegte Schranken behindern lassen wollte.

Als im Jahr 1014 BF, zwei Jahre vor seinem Abschluss, die Akademie von der grauen zur weißen Gilde wechselte, war Giavan nicht sehr erfreut darüber. Da jedoch sowohl die Lehrpläne als auch das Lehrpersonal nicht über Nacht ausgewechselt werden konnten, waren es nur die neuen Regularien, die ihn störten. Den Vorgängen in den Kellern der Akademie musste nun einfach noch etwas vorsichtiger nachgegangen werden.

Nach seiner Ausbildung steigerte sich der Forscherdrang des jungen Adeptus nur noch. Hatte er sich schon als Novize eine unangenehm direkte, abweisend kühle Art an sich (die ihm trotz seiner Begabung im Bereich der Heilkunde regelmäßig schlechte Zensuren im Patienten Umgang einbrachte), wurde er nun in Ermangelung von



Commilitones, mit denen man gezwungen war sich abzugeben, und ohne die Maßregelung durch Lehrkörper, zu einem einzelgängerischen, schroffen Wissenschaftler.

¹ Dieser Beitrag entspricht nicht der Wettbewerbsversion, sondern wurde vom Autor für die Druckversion etwas erweitert.

Er vergrub sich einige Zeit in Bibliotheken, führte seine Forschungen, die er als Schüler unter Trondan Hansgar begonnen hatte, weiter und geriet darüber einige Male in kleinere Kabbeleien mit dem Bund des Weißen Pentagramms.

Bis er fand, dass er die Grenzen des schriftlich fixierten anatomischen Wissens ausgelotet hatte. Hinweise auf fremdartige Methoden ferner Kulturen und wachsende Konflikte mit der weißen Gilde brachten ihn dazu, seine Studierstuben und Sezierkammern zu verlassen und sich auf Reise zu begeben.

Sein Weg führte ihn an die Akademien zu Donnerbach und Norburg, bei denen er einige Kniffe lernte, die er aber insgesamt als zu elfisch oder hinterwäldlerisch empfand. Er besuchte die Hakimya der Tulamiden, die seine Theorie der Hygiene untermauerten. Er studierte und dozierte eine Weile an der Chamib al'Etba in Al'Anfa (IdDM 64), was er sich als Gladiatorenarzt finanzierte. Sogar in den Dschungel der Mohas lenkten ihn seine Schritte, wo er so manch Getier als nützliches Instrument der Heilkunde begriff, oder nach Selem, wo er die Nadelbehandlung der Echsenmenschen kennenlernte und die er immer noch in ihrer Anwendbarkeit auf humanoide Rassen zu übertragen versucht.

Wenn er sich auch nie dem Dämonenmeister angeschlossen hat – sei es, weil er in Selem gerade einfach nicht am Geschehen teilnahm, sei es, weil er sich niemandem unterwerfen wollte – konnte er sich doch den Versuchungen von Borbarads Erbe, Oron in Form der Schule der Schmerzen, nicht entziehen. Unter dem falschen Namen Lucan Fiorello reiste er gen Elburum und wurde dort sogar einer der Lehrmeister. Groß waren die Verlockungen der unendlich freien Forschung ohne jede Beschränkung durch die Gilde, die Kirche oder überzogene Moral – so groß, dass Giavan fast zu spät bemerkte, dass er geradewegs auf einen Seelenpakt zusteuerte. Er floh bei erster Gelegenheit in die freien Lande und zog nach Nostria, um in einer selbstaufgelegten Bußqueste die große Seuche zu bekämpfen. Doch leerstehende Häuser laden zum Plündern ein, sodass die eigentlichen Gründe für seinen Aufenthalt schnell wieder vergessen waren. Ähnlich geartet war auch seine Motivation, nach dem Jahr des Feuers nach Gareth zu reisen ...

Zusammenfassend ist Giavan Migaele ya Cerrano ein Schwarzmagier par excellence, der wie zufällig in der weißen Gilde gelandet zu sein scheint. Er hat sich zur Aufgabe gemacht, sich die Heilkünste aller Kulturen anzueignen und ihre Essenzen zu einer vollendeten Sammlung zu vereinen – wozu in vielen Versuchen die Wirksamkeit sämtlicher, vielleicht auf den ersten Blick noch so abwegiger Methodik zu überprüfen wäre. So ist er trotz seiner Fähigkeiten und Leistungen niemals zu hohen (gilden-)politischen Würden aufgestiegen – eben weil er ein Mistkerl ist. Doch vielleicht legt er auch einfach keinen gesteigerten Wert darauf.

Man munkelt ferner, er sei der umstrittenen Lehre der Hygiene derart verfallen, dass er Bücher nur mit Pinzette umblättere und auch oft Patienten nicht ohne Schutz seiner Hände berühre, ja manchmal führe er gar das Skalpell per MOTORICUS ...

Mit etwas über zwei Schritt Größe ist Giavan gewohnt, sich durch Türrahmen oder über einen Seziertisch bücken zu müssen, und somit geht und steht er immer leicht gebeugt. Sein Körper wirkt hager und seine Bewegungen steif, nur seine Finger huschen bei der Arbeit in beeindruckender Routiniertheit. Dabei kneift er seine schmalen, rissigen Lippen konzentriert zusammen und legt die Stirn in Falten, was ihn gepaart mit seiner etwas

zu großen Nase mit leichtem Höcker und seinen blassen, aber listigen Augen älter aussehen lässt, als er eigentlich ist. Der Ansatz seiner mittellangen, dunkelbraunen Haare, die ihm starr nach hinten gefettet sind, um ihm nicht in die Augen zu fallen und ihn somit zu stören, ist relativ hochgezogen und es zeigen sich auch bereits erkennbar die ersten Anzeichen von Geheimratsecken. Wangen und Kinn sind ordentlich kahlgeschoren, auch sonst scheint er recht wenig Körperbehaarung aufzuweisen.

Er ist in eine locker fallende, grünbraune Magierrobe aus gutem, aber robustem Linnen gehüllt, unter der ein dünnes, weißes Rüschenhemd aus Al'Anfaner Seide hervorblitzt. Der hochgezogene Kragen verleiht ihm gewiss ein biederes Antlitz. Am stabilen Gürtel aus dunklem Leder mit kupferner Schließe kann man zwei mittelgroße Gürteltaschen, einen Lederbeutel und zwei Geldkatzen erkennen, wiewohl seine Füße durch hohe Stiefel aus fast schwarzem Leder mit kupferner Schnalle geschützt sind. Seine gesamte Kleidung sieht aus, als wäre sie gerade erst für ihn geschneidert worden.

Sein Magierstab ist von einfacher Machart, aus glattem, völlig schmucklosem Blutulmenholz mit eiserner Kappe am unteren und mondsilberner Kappe am oberen Ende.

Er führt immer eine große, wohlsortierte Tragetasche aus verstärktem Iryanleder mit sich, in der sich außergewöhnlich hochwertiges Handwerkszeug nicht nur für die Heilkunde (Wunden, Krankheiten und Gifte), sondern auch die Anatomie und das Zeichnen befindet.

Seine Reisen und die Annehmlichkeiten des Lebens, die sein Drang nach Ordnung und Sauberkeit von ihm fordern, finanziert er durch wirtschaftliche Anlagen. Den Grundstock seines Vermögens bilden Alchymica, seine Erkenntnisse und Erfindungen und nicht zuletzt seine Heilmagie, die er seit einigen Jahren in recht simple, jedoch potente, meist temporäre und seltener aufladbare Artefakte zu bannen gelernt hat. Auch versucht er sich in letzter Zeit manchmal an dem einen oder anderen Matrixgeber, die ihm jedoch noch nicht sehr stabil gelingen wollen.

Giavan ist Mitglied in diversen elitären Vereinigungen, selbstverständlich ohne dass diese untereinander davon wissen: So gehört er im Horasreich der Sankt-Gerons-Loge (FHI 87) an, gleichzeitig auch einer weiteren, kleineren Loge (Namensvorschlag: Erhabene Compagnie des arkanen Wissens), in Aranien den Erben der Gräber, einer verborgenen Quabalya (LdES 176 ff.) sowie dem Zirkel der Freien Wissenschaften (HdR 104 ff.) in Gareth. All diese Gemeinschaften verbindet, dass sie sich der Sammlung von mehr oder minder geheimem bis verbotenem Wissen verschieben haben, bis auf die Sankt-Gerons-Loge, die für Giavan ein Ort des Rückzugs und der Ruhe bedeutet – und die Gelegenheit, Kontakte zu möglichen betuchten Geschäftspartnern zu knüpfen.

Verwendbarkeit im Spiel

Giavan könnte als Auftraggeber für halb- bis illegale Tätigkeiten wie zum Beispiel dem Beschaffen von „Anschauungsmaterial“ (in Form frischer Leichen) oder dem Besorgen eigentlich in Bleikammern lagernder Schriftstücke dienen, wobei er Leute schätzt, die nicht viele Fragen stellen. Andersrum kümmert es ihn dann aber auch nicht großartig, wie die genauen Umstände der Besorgung ausgesehen haben ... wenn jedoch etwas schief geht, wird er – falls er sich nicht einfach von den Handlangern distanzieren kann

– alle Hebel in Bewegung setzen, den Mantel des Schweigens über die Sache zu breiten. Dies tut er zwar eigennützig, doch kann es die Helden gegebenenfalls gleichermaßen vor dem Kerker (oder Schlimmerem) bewahren.

Demgegenüber kann man Giavan auch als Gegenspieler der Helden einsetzen, die dann auf die Spuren eines seiner Experimente stoßen oder von besorgten, boronfrommen Mitmenschen, vielleicht gar der Boronkirche selbst, darauf geführt werden. Einer Geheimorganisation (z.B. KGIA, DBA) nahestehende Helden könnten außerdem gebeten werden, Giavans Werdegang genauer zu durchleuchten, insbesondere seinen gemutmaßten zeitweiligen Aufenthalt in Oron zu verifizieren. Sollte Giavan dies herausfinden, wäre es denkbar, dass er versucht, die Helden zu Doppelagenten zu machen und würde sie gut dafür entlohnen, wenn es ihnen gelänge, seine Akte zu vernichten oder ihm zumindest eine Kopie davon zukommen zu lassen, damit er wenigstens weiß, welche Informationen über ihn im Umlauf sind.

Gleichsam ist Giavan auch als Lehrmeister solcher Helden denkbar, die ebenfalls Mitglied in einer der oben erwähnten Vereinigungen sind. Man kann dabei durchaus einiges mitnehmen, vor allem anatomisches Wissen, bei dem man sich lieber nicht fragt, woher er es hat, doch gelten seine Lehrstunden aufgrund seiner Ungeduld als kurz und enervierend. Helden mit Gutem Gedächtnis sind hier durchaus im Vorteil.

Doch nicht nur als Lehrer, auch als potenzieller Geschäftspartner einiger Heldentypen mag Giavan in Frage kommen. So könnte er sich von einem begnadeten Schmied oder Feinmechaniker ein skurriles medizinisches Instrument herstellen lassen, einen Artefaktmagier mit der Bezauberung eines solchen betrauen oder sich gezielt an einen Helden – auch und gerade an Nichtgildенmagier – wenden, der bekanntermaßen Meister eines bestimmten Zaubers ist, um diesen als Wirkenden Spruch binden zu lassen. Oder er könnte ganz banal einfach nur einen schwer verletzten Helden heilen müssen – selbstverständlich nur gegen gutes Gold oder einen entsprechenden Gefallen ... wobei die Helden dann in seinem Vinsalter Stadthaus die kuriose, teilweise etwas erschreckende Sammlung an absonderlichen Präparaten und skurrilen medizinischen Instrumenten begutachten könnten.

Letzten Endes kann Giavan auch als kuriose Begegnung am Rande dienen, der in einem gehobenen Gasthaus penibel auf Sauberkeit pocht, einem Gelehrten bei einer Veranstaltung wie den Hesindedisputen zu Thorwal (UdW 65) begegnet oder mit seiner unangenehmen Art an der Akademie, die die Helden gerade besuchen, auffällt – nur damit sich später herausstellen kann, dass es sich bei ihm um den heutigen Dozenten handelt. Bei alledem sind der genaue Ort und der Zeitpunkt des Zusammentreffens relativ frei wählbar, da Giavan weitgereist ist. Beinahe jede Region hat ihre ganz spezielle Heilkunst (siehe dazu die entsprechenden Kapitel über den Stand der Wissenschaften in den verschiedenen Regional-bänden), somit kann Giavan zu halbwegs aktueller Zeitrechnung quasi überall auftauchen.

Spielwerte

Geboren: 3. PHE 996 BF

Haarfarbe: dunkelbraun Augenfarbe: graugrün

Kurzcharakteristik:

vollendeter Heilmagier und Anatom, brillanter Verschleierer eigenen Tuns, rigoroser Forscher und Wissenschaftler

Herausragende Eigenschaften: KL 17, FF 18, Neid 8, Neugier 10, Krankhafte Reinlichkeit 10

Herausragende Talente: Gassenwissen 11, Überreden (Lügen) 16, Anatomie (Mensch) 22, Magiekunde (Artefaktmagie) 14, Rechtskunde 9, Schätzen (Handwerksgüter) 10, Alchimie (Spagyrik) 15, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Krankheiten 16, Heilkunde Seele 8, Heilkunde Wunden (Brüche/Quetschungen, Innere Verletzungen, Schnitte) 21, Malen/Zeichnen (Anatomische Skizzen) 15

Herausragende Zauber & Rituale: Analys 16, Arcanovi 14, Arcanovi (Matrixgeber) 9, Balsam 21, Bannbaladin 14, Fulminictus (Welle d. Reinigung) 10, Ignorantia 13, Memorabilia 18, Motoricus (Telemanipulation) 12, Reversalis 11, Sapefacta (Läusekamm) 8, Unberührt v. Satinav 15, Unitatio 11

Besonderheiten: sein Ruf in Fachkreisen ist nur als berühmt-berüchtigt zu bezeichnen; so gilt er zwar als Koryphäe auf seinem Gebiet, jedoch zugleich als abweisend bis arrogant (nicht nur) gegenüber Patienten und hinter vorgehaltener Hand auch als etwas zwielichtig.

Besondere Ausrüstung: Drôlina (AvArs 70), die ein oronisches Schwarzsalkpell, dessen Schnitte nicht auf magischem Wege geheilt werden können (BuM 37), birgt.

Beziehungen: ansehnlich zu horasischen Mechanici und einigen Akademien (vornehmlich Al'Anfa, Khunchom und Punin sowie einzelnen Vinsalter Magistern), ansonsten hinlänglich, schwierig zur Boronkirche (besonders nach Puniner Ritus)

Finanzkraft: groß

Titel / Anrede: Dottore, Magus / „hochgelehrter Herr“

Zitate:

„Ich forsche heute, damit morgen Andere heilen.“

„Ist es extrahierbar?“

– zum ‚Ersten Gezeichneten‘ auf dem Allaventurischen Konvent zu Punin, 1020 BF

Szenariovorschläge

Das Manuskript der Pertakis-Edition

Bereits für das Jahr 1022 BF wurde die neue „Pertakis-Edition“ des magischen Werkes „Menschen und Nichtmenschen – ein phänotypischer Vergleich“ angekündigt (vgl. DMB4 111). Der 500ste Todestag des Autors ist schon länger verstrichen, doch das Buch ist noch nicht erschienen. Nun ist Giavan zu Ohren gekommen, dass das Manuskript in der Druckerei eingetroffen sein soll. Noch immer davon zerfressen, dass sein Gesuch abgelehnt wurde, das Werk in der Druckerei seines Vaters anzufertigen (obwohl Trondan Hansgar als Stammkunde daran mitgearbeitet hat und wohl auch Giavan selbst einen Beitrag geleistet haben mag), plant er nun, es zu stehlen und nach guter Kunstraubtradition ein „Lösegeld“ zu verlangen, damit es wieder zurückkommt. Dazu

bedient er sich selbst-verständlich Mittelsmänner, die nun ihrerseits die Helden selbst sein können, wenn es sich dabei um Söldnerseelen handelt, oder die Helden werden von der Hesindekirche zu Pertakis beauftragt, als Vermittler das Manuskript unbeschadet wieder-zubringen. Die Kirche selbst wäre sogar bereit, das Lösegeld zu zahlen, wenn es nicht anders geht, bittet die Helden aber, auch nach Alternativen Ausschau zu halten. Somit könnten die Helden zum Schein auf das Angebot eingehen, um die Mittelsmänner zu überrumpeln oder auf andere Art die Spuren zurückzuverfolgen – bis hin zum Drahtzieher Giavan. Dieser wird nun seinerseits versuchen, das Ganze zu vertuschen, indem er die Helden zu bestechen versucht oder sie überwältigen möchte, um ihr Gedächtnis zu manipulieren. Denn viel steht für ihn auf dem Spiel, wenn er es sich mit der Kirche der Hesinde verscherzen sollte ...

Die Sippe

Giavan könnte ebenso gut auch Mitglied „Der Sippe“ (FHI 108) sein, einer Organisation, welche die Macht Al’Anfas im Horasreich zu mehren trachtet. Handels-beziehungen zur Schwarzen Perle, Sklaverei und Rauschkraut (zu medizinischen Zwecken) ist er durchaus nicht abgeneigt. Die Helden könnten auf seine Bemühungen, den Handel oder Schmuggel mit Al’Anfanern (vielleicht auch mit per UNBERÜHRT konservierten Sklavenleichen) zur Blüte zu treiben, aufmerksam werden. Außer mit Waffengewalt, durch am besten nicht bloß leere Drohungen oder Denunziation (wofür Beweise gefordert wären), wäre es hier ebenfalls eine Option, durch Überzeugungsarbeit Giavan klar zu machen, was er eigentlich unterstützt. Ein gutes Argument wäre zum Beispiel das wahrscheinliche Erstarken des Boronkultes, was seine Forschungen vermutlich sehr erschweren dürfte, sollte es so weit kommen.

Begehrte Notizen

(Meisterinformationen zu „Hinter dem Schleier“, siehe LdES 178 ff.)

Giavan versucht, über die Hesindegeweihte Deliah Alama an die Forschungsberichte der Schule der Schmerzen, die geborgen und gesi-

BALSAM-Artefakte

Die Artefakte, die Giavan selbst herstellt, basieren fast ausschließlich auf dem Balsam Salabunde und zeichnen sich ansonsten vor allem durch Schlichtheit aus. Auf Wunsch kann der Gegenstand sogar durchaus verziert und von edlem Material sein, bei astralintensiven Werken empfiehlt Giavan sogar gerne Arkanium, doch sind die Auslöser fast immer trivial gewählt und das Artefakt hat selten mehr als eine Ladung.

Jedoch ist der Wirkende Spruch von beeindruckender Qualität, vermag er doch im letzten Moment noch Golgari ein Schnippchen zu schlagen, mehrere Wunden auf einmal zu heilen oder gar zeitweise eine übernatürliche Selbstheilungsfähigkeit zu verleihen.

Die seit einiger Zeit erstellten Balsam-Matrixgeber werden ihm beinahe aus den Fingern gerissen, bedeuten sie doch durchweg einen gelungenen Heilversuch mit der doppelten normalerweise erwarteten Wirkung (Giavan spart durch Spontane Modifikation bei der Artefaktherstellung 50% der AsP-Kosten des Zaubers). Jedes Artefakt, das Giavan herstellt, ist mit seinem Siegel und Zertifikat (SRD 18) gekennzeichnet.

chert werden konnten, zu gelangen. Zu diesem Zweck könnte er vorgeben, für die Erweiterung der Tempelbibliothek eine hauseigene Druckerpresse stiften zu wollen. Er versucht ihr langsam schmackhaft zu machen, dass man eine zensierte Version der Aufzeichnungen erstellen und vom Tempel herausgeben lassen könne. Hierdurch möchte er Einblick in die Aufzeichnungen erhalten. Wenn die Helden diese Überredungsversuche noch nicht mitbekommen sollen, könnten Gerüchte über das Auftauchen einer Leiche mit „typisch elburum'schem Schnittmuster“ für einigen Wirbel sorgen. Sollte Giavan keine Einsicht in die Unterlagen erhalten, könnte er es auch über einen der drei jüngeren Geweihten versuchen, indem er ihm anbietet, bei offenen Fragen behilflich zu sein. Möglicherweise hat sich Giavan dabei einen besonders neugierigen und ehrgeizigen Bruder ausgesucht, sodass ein gefährliches Mentor-Schüler-Verhältnis entsteht, welches den jungen Geweihten an den Rand seines Seelenheils bringen mag (was durchaus jenseits von Giavans Absicht liegen dürfte). Einer der beiden übrigen Geweihten bittet daher die Helden, einmal nach dem Rechten zu sehen.

Die Helden könnten aber auch erst später auf den Plan treten, wenn Giavans Vorhaben geglückt ist. Er hat auf dem einen oder anderen Wege Einsicht in die Aufzeichnungen erhalten und schwebt nun selbst in Gefahr: Alt-Oronier sind ihm auf die Schliche gekommen und wollen ihn beiseite schaffen, sobald er ihnen „ihr Wissen“ zurückgegeben hat.

Durch dieses Szenario können die Helden an Oron hinter dem Schleier herangeführt oder auch auf eine neue Spur (die Hohe Lehrmeisterin und das Erbe der „Heiler“schule) innerhalb einer entsprechenden Kampagne gebracht werden.

Die Naftan-Reinigung

Der Saft der Naftanstaude zersetzt bekanntermaßen alles organische Material. Giavan nutzt dies aus, um nach getaner Arbeit sein chirurgisches Besteck, das komplett aus Metall besteht, zu säubern, indem er es in Naftansaft einlegt. Danach wird es mit kochend Wasser abgespült.

Flüssiges Gold

Giavan heuert die Helden als Bedeckung während einer Reise zur Warenmesse nach Yol-Ghurmak (AB#130 7, AB#132 22 ff.) an, wo er etwas Theriak erwerben möchte. Dort wird er von Druiden, die ihn derenthalten als Sumufrevler betrachten, attackiert. Dabei könnte es sich um einen verzweiferten Mehrer der Macht und seinen Schüler handeln, der nach Jahren des tatenlosen Ausharrens unter dem Dämonenkaisertum nun bei Auswärtigen endlich wieder eine Gelegenheit zu Handeln erkennt. Es könnte jedoch genauso gut – dann eher außerhalb der Stadt, wieder auf dem Rückweg – auch eine kleine Gruppe aus Hütern der Macht und Haindruiden sein, ein versprengtes Trüppchen aus Überlebenden von Sumus Kate, eventuell gar unter Führung durch Xindra von Sumus Kate (SdR 156) selbst. Sie wird Giavan dann zunächst offen bitten, ihnen das „Blut der Erdmutter“ auszuhändigen, wozu er jedoch nicht so einfach bereit ist. Den Helden bleibt es nun überlassen, Giavan zu verteidigen, zu den Druiden überzulaufen oder auch eine gewaltlose Einigung zu erzielen. Dabei geht es den Druiden nicht nur ums Prinzip,

dass Theriak als Sumus Blut gilt: Sie beanspruchen es, weil sie glauben, mit seiner Hilfe das tobrische Land von seiner dämonischen Verderbnis reinigen zu können. Der Mehrer der Macht hingegen könnte es letztendlich aus ähnlich eigennützigen Gründen wie Giavan besetzen wollen – bloß dass er davon ausgeht, dass er als Druide selbstverständlich weiser damit umgehen kann als der Gildenmagier.

Je nachdem, welche Antagonisten ausgewählt werden, kann das Szenario ganz verschieden verlaufen: Der Mehrer der Macht wird mit anderen Mitteln agieren als die Haindruiden, sodass

je nachdem entweder eine eher gruselige oder eine elementar-epische Atmosphäre aufkommen mag.

Abkürzungen der Verweise

AvArs	Aventurisches Arsenal
BuM	Blutrosen und Marasken aus der Box Borbarads Erben
DMB4	Die magische Bibliothek nach DSA4 (inoffiziell)
FHI	Fürsten, Händler, Intriganten – Hintergrund-wissen für die Kampagne im Horasreich aus der Box Fürsten, Händler, Intriganten
HdR	Herz des Reiches
HdT	Hinter dem Thron, erster Teil der Königsmacher-Kampagne
LdES	Land der Ersten Sonne
SRD	Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen
UdW	Unter dem Westwind

Valpo Assiref

vermögender Händler aus Festum

Hintergrund:

Valpo ist in Festum in einer wohlhabenden Händlerfamilie geboren worden. Nach dem frühen Tod seines Vaters Travin übernahm er als einziges Kind mit Hilfe seines Onkels Grimjan Karenkis das Geschäft und brachte es durch viel Fleiß zu Reichtum und Ansehen in seiner Heimatstadt. Obwohl er nicht besonders groß ist und zur Fettleibigkeit neigt, konnte er das Herz der Gelehrten Dunjascha Baerow erobern. Sie interessierte ihn auch für untergegangene Kulturen und Kunstwerke. Nach 22 glücklichen Götterläufen verstarb Dunjascha nach kurzer Krankheit vor einigen Jahren und stürzte Valpo in ein tiefes Loch. Doch er fing sich wieder und überließ das Tagesgeschäft nun fast völlig seinem Vetter Jaakon Karenkis, während er sich auf die Suche nach interessanten Dingen machte. Valpo ist ein wenig füllig um den Bauch, 52 Götterläufe alt, 82 Finger groß, trägt einen weißen Haarkranz und einen grauweißen kurzen Bart. In Festum bewegt er sich meist in Begleitung von einer oder zwei seiner Wachen. Sein Verhalten hat ihm den Ruf eines komischen, aber harmlosen Exzentrikers eingebracht.

Fähigkeiten:

Valpo ist reich. Zwar nicht so reich wie Stoorrebrandt, doch sein Vermögen erlaubt es ihm, nach seinen Geschäften nur gelegentlich zu sehen und sie ansonsten seinem Vetter zu überlassen. Er handelt mit allen möglichen legalen Gütern und nennt eine kleine Flotte von Schiffen sein eigen, wovon zwei auch hochseetauglich sind, um Waren an entfernte Orte bringen zu können. Er lebt in einem Anwesen im Stadtteil Am Seeufer, das von einer hohen weißen Mauer umschlossen ist und er leistet sich eine eigene Garde, die auch alle die gleiche Uniform tragen, in blau und rot mit dem Wappenwappen, einem Seeotter, auf der Brust. Seine Truppe umfasst immer fünf Wachen, die für ihn auch Botengänge erledigen. Neu in seinen Diensten ist etwa Jacopo Brennsen, ein einhändiger Dieb. Vor allem für seine Expeditionen holt Valpo weitere Personen hinzu, die meist spezielle Fähigkeiten haben, zum Beispiel Huka, einen mohischen Taucher oder kleinere Heldengruppen. Er bekommt Informationen aber auch durch Yamin und Abelmir, zwei Gossenjungen, die ihr Ohr auf der Straße haben. Die Leute in Valpos Diensten werden gut bezahlt und machen sich keine übermäßigen Gedanken über die Anwandlungen ihres Herrn. Neu Angeworbene werden durch den Hausmagier von Valpo, Irian Laikis, überprüft, der sich auf solche Dinge versteht und von dem Valpo viele Hinweise auf neue lohnende Ziele und Objekte erhält. Zwischen Valpo und Irian besteht ein freundschaftliches Vertrauensverhältnis. Valpo hat aber auch in vielen Winkeln Deres Kontakte und weist auch seine Kapitäne an, Hinweise auf lohnenswerte Objekte zu sammeln. Für seine Expeditionen nimmt Valpo sich meist eines seiner Schiffe unter Kapitän Trautmann Babek, dem er ebenfalls voll vertraut. Vor allem viele Festumer Handelskollegen glauben, Valpo wäre ein leichtgläubiger Träumer. Doch er hat sein Verhandlungsgeschick

nicht verloren, sondern festgestellt, dass die Jagd nach Geld nicht alles ist und so folgt er Aves' Wegen. Valpo kann auch ganz passabel mit dem Säbel umgehen, was ihm bei seinem Körperbau nicht alle zutrauen. Er lässt sich heimlich von einheimischen oder auch auswärtigen Fechtmeistern unterrichten. Valpo denkt pragmatisch, kümmert sich aber nicht darum, was andere von ihm halten. Hauptsächlich wegen seines Vermögens ist er Mitglied im Weiten Rat von Festum, diesen Posten füllt aber auch sein Vetter für ihn aus. Vor einiger Zeit war er auch in einigen Logen vertreten, doch sein Interesse ist völlig auf seine Expeditionen übergegangen. Dennoch kann er einige Kontakte reaktivieren, wenn er will.

Besonders interessiert ist Assiref an echsischen und elfischen Dingen, die gar nicht mal unbedingt wertvoll, sondern nur dekorativ sein sollen und ihn an sein Abenteuer erinnern müssen. Nur gelegentlich lädt er fremde Leute in sein Haus ein, aber manchmal muss er Handelspartner und wichtige Kontakte empfangen.

Verwendung im Spiel:

Valpo ist kein Auftraggeber im klassischen Sinn, denn er nimmt an seinen Expeditionen selbst immer teil. Die gesammelten Dinge selbst sind ihm zwar wichtig, weil sie ihn an die Reisen erinnern, doch der Nervenkitzel, etwas zu entdecken, ist für ihn das Beste. Er braucht zwar etwas mehr Komfort als die Helden, doch muss er manchmal gebremst werden, weil er zu gerne bei Aussicht auf Erfolg oder ein spannendes Abenteuer alle Vorsicht fahren lässt und losstürmen möchte. Valpo ist ein offener und schnell begeisterungsfähiger Mensch, der aber trotzdem vorsichtig ist. Ihm eine falsche Schatzkarte andrehen zu wollen, ist schon einigen Halunken nicht gut bekommen, nachdem ein solcher durch Irian Laikis (siehe Seite 13) als Lügner und seine Karte als selbstgemalt entlarvt wurde, wurde dieser von Valpos Garde nackt durch die Straßen Festums getrieben.

Spielwerte:

MU 12, KL 12, IN 14, CH 11, FF 10, GE 10, KO 9, KK 10, SO 10. LE 24, AU 26, MR 4, INI-Basis 10. Neugier 10. AT (Säbel) 18, PA 15; AT (Dolch) 11, PA 10. Ausweichen 5.

Szenariovorschläge:

Der Fechtmeister Aquitanus di Terubis (Deckname: Selenio Hohenstein) bittet die Helden um Begleitung von Khunchom nach Festum. Auf dem Landweg werden sie von Räubern überfallen und di Terubis schlägt sich hervorragend. In Festum werden sie von einem Bediensteten vor dem Tor ausbezahlt. Die Episode soll neugierig machen.

Valpo hat zu einem Empfang in seinem Haus eine ganze Reihe Leute, darunter viele andere Händler eingeladen. Die Helden werden als zusätzliche Wachen eingesetzt. Nichts Auffälliges geschieht, doch am Tag nach der Feier stellt Valpo fest, dass einige Gegenstände, unter anderem ein elfisches Diadem mit schönen Verzierungen, das einst seiner Frau gehörte, verschwunden sind. Leider aus einem Raum, den die Helden mit bewachen sollten. Valpo ist verärgert und fordert die Helden auf, es zurückzubeschaffen. Stehlen lassen hatte es der Händler Fredo Peschinske, der mehr hinter Valpos Faszination für die

Kunstgegenstände vermutet hatte und an Magie in den Artefakten glaubte. Die Diebin (Jella Notjes, Decknamen: Jenna Miljes, Yassula Bornski, Luta Peddersjepen) hatte eine Brosche für sich behalten und dann an den Hehler Trutz Trondloff, den Wirt der Kashesemme ‚Das Riff der verdorrten Kehlen‘ verkauft, dieser sucht gerade einen Käufer. Ammayin – versunkene Insel in den Wassern vor Beilunk (siehe bei Irian Laikis)

Folgeabenteuer: Valpo Assiref ruft die Helden, weil Irian Laikis ins Koma gefallen ist. Ärzte und Magier der Halle des Quecksilbers können nicht helfen, doch Huka hat von einem Moha namens Tonkowan erzählt, der sich in Geistheilung auskennt. Valpo ist der Ansicht, dass die Helden eine Mitschuld tragen, schließlich fiel Irian ins Koma nach ihrem vorigen gemeinsamen Abenteuer. Er meint, dass sie unbedingt mit auf diese ‚Geistreise‘ gehen müssen. Er ist so besorgt um den Freund, dass er auch große Summen Geld bieten wird, wenn die Bitten nicht wirken. Tonkowan lebt aber auch nicht in Festum, sondern in Beilunk, so dass die Helden ihn erst überzeugen und herschaffen müssen. Auf der Rückreise können den Helden schon solche Dinge wie Fremdenhass und Furcht vor Tonkowan begegnen, der sich von den Helden trotzdem hofieren lässt. Die Geistreise wird dann in Valpos Haus mittels Rauschkräutern angetreten, aber nicht alle schaffen es in die Traumwelt, Valpo etwa wacht wieder auf. In der Traumwelt haben die Helden idealisierte Körper, z.B. keine Behinderungen, mehr Muskeln, eine glänzende Rüstung etc. Tonkowan führt sie in Gestalt eines großen Raubvogels durch ein Gewirr von Wegen über Wiesen und Steppe in ein Gebirge, wo sie Irian Laikis an den Fels gefesselt vorfinden. Ein alptraumhaftes Wesen von drei Schritt Größe mit Bocksbeinen, langen Krallen und einer verzerrt wölfischen Fratze foltert ihn. Die Helden gewinnen den Kampf, verlieren dabei aber Tonkowan, so dass sie nun mit dem bewusstlosen Irian durch eine gute Idee wieder zurückkehren müssen. Helden, die kein Rauschkraut nehmen wollten oder bei denen der Eintritt in das Geisterreich nicht geklappt hat, können die Aufgabe übernehmen, die Träumenden zu versorgen. Diese Reise ist sehr anstrengend, so brauchen sie viel Wasser und auch Verletzungen sind real. (Dies könnte auch als erstes Abenteuer gespielt werden, dann kann Irian Laikis ins Koma gefallen sein, als er im Auftrag Valpos einige Texte untersuchte. Auch die Reise Tonkowans muss nicht unbedingt sein.)

Mahnfried von Birkheim

Rufname „Wahnfried“

Hintergrund

Wahnfried von Birkheim ist mit 15 Jahren der älteste Sohn des Barons von Birkheim, leidet jedoch seit dem Tod seiner Mutter vor einigen Jahren an einer unheilbaren geistigen Krankheit. Während seine Schicksalsgenossen das schwere Los von Verachtung und Armut ertragen müssen, ist Wahnfrieds Leben aufgrund seiner edlen Herkunft ein unbesorgtes.

Wahnfried ist ungewöhnlich klein und hager für sein Alter, seine kurzen, blonden Haaren sind unter einer gelb-roten Narrenkappe mit Metallglöckchen, die ihm sein Onkel als bösen Scherz mitbrachte, verborgen. Dazu trägt er aber stets Kleidung von guter Qualität, die seinem Stand angemessen ist – darauf achtet sein Vater, der besorgt ist, jeden Spott von seiner Familie fern zu halten. Dieses Bemühen droht Wahnfried jedoch beinahe täglich zu Nichte zu machen: Oft ist die Kleidung verschmutzt oder unordentlich angezogen.

Und auch das Verhalten von Wahnfried entspricht nicht den Wünschen seiner Familie: Die Körperhaltung ähnelt eher einem Halm im Winde, die Nase läuft nahezu ununterbrochen und die Folge davon zeichnet sich in Wahnfrieds Ärmel ab. Die hohe Kunst der Etikette hatte er kurz nach Anbruch der Krankheit wieder verlernt, und so kommt es, dass er Würdenträger ignoriert, solange sie ihm langweilig erscheinen, sie anderenfalls dagegen unverfroren wie gleichaltrige Bauernburschen anspricht.

Wenn Wahnfried mit irgendetwas, und sei es nur das Frühstück, beschäftigt ist, so ist es nahezu unmöglich, ihn anzusprechen oder sein Interesse zu wecken, bevor er mit der Tätigkeit abgeschlossen hat. Auch sonst ist er oft so tief in sich selbst versunken, dass er wenig von seiner Außenwelt mitbekommt.

Im nächsten Moment mag es dann vorkommen, dass er wieder hellwach wirkt, und die absonderlichsten und vor allem überflüssigsten Fragen stellt. Die Antwort, nur wenige Atemzüge danach, scheint ihn bisweilen schon wieder nicht mehr zu interessieren, weil er sich etwas anderem zugewandt hat. Und so passiert es, dass er am selben Tage mehrfach ein und dieselbe Frage stellt. Insbesondere den Helden und anderen Fremden passiert das häufig, da er gegenüber seiner Familie nur noch wenige Fragen stellt – die ungehaltenen und ungeduldigen Reaktionen haben es ihm ausgetrieben. Diese durchaus freundlich gestellten Fragen sind schon für manchen Durchreisenden nach einigen Stunden zur Geduldsprobe geworden.

Anzutreffen ist Wahnfried zumeist im Hof des Anwesens seiner Eltern, wo er mit den Hunden spielt. Auch sonst mag er Tiere – und sie ihn. Er scheint einen ganz besonders guten Draht zu Tieren aller Art zu haben, noch nie ist es vorgekommen, dass er von einem gebissen, getreten oder gestochen worden wäre.

Für gewöhnlich verläuft sein Spiel so, dass er ein Rad mit viel Schwung in langen Kreisen über den Hof rollen lässt, während die Hunde das Rad verfolgen. Wahnfried kann mit dieser Beschäftigung mit Faszination ganze Tage füllen, ohne, dass ihm dabei langweilig würde.

Auch seine Mitmenschen tun ihm nichts zu leide, er gilt als harmloser Irrer, wird jedoch formell seinem Stande angemessen behandelt – allerdings wie ein kleines Kind seines Standes, mit Nachsicht und höflich-verborgener, aber ständiger Bevormundung.

In seinem Umfeld nimmt ihn niemand ernst, hinter vorgehaltener Hand grinsen die Untertanen der Birkheims über ihn, die meisten jedoch ignorieren ihn weitestgehend. Das ist auch das Verhalten, was die Familie Birkheim am meisten schätzt.

In seiner Familie gilt er als Gefährdung der Familienehre, war doch ein geisteskranker „von Birkheim“ noch nie da gewesen. Und dennoch: Er ist als ältester Sohn der potentielle Erbe des Barons, und so unternimmt seine Familie jede Anstrengung, um Schmach von ihm fern zu halten. Nachdem aber selbst ein Seelenheilkundiger, der eigens aus der Hauptstadt kommen musste, resigniert aufgegeben hatte, beschränken sich die Bemühungen inzwischen auf Schadensbegrenzung. Und auch wenn niemand das zugeben würde, überlegt inzwischen so mancher in der Familie, ob Wahnfried nicht gegen die althergebrachten Sitten in der Erbfolge übergangen werden sollte...

Verwendung im Spiel

Wahnfried kann auf jedem Adelshof aventurienweit auftauchen. Dort eignet er sich insbesondere in Detektivabenteuern als Informationsquelle, da er als scheinbar nicht voll zurechnungsfähige Person nicht ernst genommen wird und daher oftmals quasi unbemerkt selbst bei wichtigsten Gesprächen anwesend sein kann. Allerdings müssten die Helden, um die Informationen von ihm zu bekommen, nicht nur sein Vertrauen gewinnen und die wirklich wichtigen Informationen aus seinem Gedächtnis herauskitzeln, sondern zunächst einmal überhaupt realisieren, dass er mehr weiß, als man ihm zutraut. Denn sein Gedächtnis ist sagenhaft – nur die Bedeutung seines Wissens kann er leider nicht einschätzen, und so gibt er ohne Unterstützung zumeist nur Belangloses oder Unsinn von sich, wenn er überhaupt einmal gefragt wird.

Werte

CH: 13 MU:15 KL: 7 IN: 7 KO: 10 KK: 9 GE: 12 FF: 13

Vorteile: Gutes Gedächtnis, Tierfreund (DSA4.0) bzw. Tierempathie (DAS 4.1), Adeliges Erbe

Nachteile: Geisteskrank, Krankheitsanfällig

Menschenkenntnis: 10, Abrichten: 10

Wahnfried ist nicht in der Lage, eine bedrohliche Situation als solche wahrzunehmen. Daher wird er unter keinen Umständen kämpfen.

Szenariovorschlge

- Wahnfried bietet sich als Aufhnger fr verschiedene Auftrge von seinem Vater an. So knnte Wahnfried entlaufen sein, und sein Vater bittet die Helden, ihn wiederzufinden. Dann fhrt die Spur mglicherweise direkt zur barnlichen Rinderherde, die Wahnfried voll Freude in ihrer Mitte aufgenommen hat, und nun meint, ihn vor den anrckenden Helden in Schutz nehmen zu mssen...
- Es knnte aber auch passieren, dass whrend eines Besuches der Helden auf der Baronie Birkheim der Konflikt um die Erbfolge offen ausbricht. Mglicherweise durch eine schwere Krankheit, die den Baron unvorbereitet trifft und in einen Dmmerzustand strzt, wird pltzlich die Entscheidung ber das Erbe akut. Was zuvor von den Familienmitgliedern allenfalls im stillen Kmmerchen geplant wurde, wird jetzt mit aller Verbittertheit ausgetragen: Sigmar von Birkheim, der Onkel von Wahnfried beansprucht, Wahnfried fr unmndig und erbunwrdig erklren zu lassen – und fordert mglicherweise genau das von dem Praios- oder Borongeweihten Helden. Die groe Schwester dagegen verlangt, dass Wahnfried das Erbe antreten solle, wobei sie sich erhofft, als „Beraterin“ tatschlich die Fden in der Hand halten zu knnen. Sie beauftragt also die Helden, vom Frsten genau diese Anweisung einzuholen, was der Onkel natrlich zu unterbinden sucht...
- Ebenso kann es aber auch passieren, dass Wahnfried zum Schtzling der Helden wird, denn dass er in seiner Arglosigkeit auch dem Wunsch, den „Schandfleck“ zu beseitigen, leicht zum Opfer fallen kann, ist offensichtlich. So knnte auch ein Familienmitglied die Helden bitten, Wahnfried zu einem entfernten Verwandten zu bringen – entweder mit der Motivation, ihn in Sicherheit zu bringen, oder aber mit dem Ziel, ihn einer erneuten Untersuchung des Falls zu entziehen, ihn fr verschollen zu erklren oder an einer eindeutigen uerung zu seiner Tauglichkeit abzuhalten, bis die Erbfolge geregelt ist.
- In jedem Fall ist zu beachten, dass die Kontrahenten nicht nur von der eigenen Machtgier, sondern auch von dem aufrichtigen Wunsch, die Ehre der konservativen Familie zu schtzen. Dass sie bereit sind, dafr ber Leichen zu gehen, steht auf einem anderen Blatt.

Khalid ibn Sulman

der Trickbetrüger

Hintergrund:

Ein Trickbetrüger, der stets allein durch die Lande zieht, nur begleitet von seinem treuestem Gefährten, dem Meckerdrachen Goldzähnnchen. Er ist ein Magiedilletant, eine Frohnatur, wie sie gegensätzlicher zu seinem ‚Haustier‘ nicht sein könnte, denn dieser macht dem Namen seiner Spezies alle Ehre. Khalid hat sich von simplen Taschendiebstählen und Hütchenspielen hochgearbeitet zu Hochstapeleien und Trickbetrügereien. Der Drache hilft Khalid, sein magisches Potential voll auszuschöpfen, oftmals liefern sie sich auch magische Duelle, die meist in farbenfrohen, ohrenbetäubenden Materialschlacht ausarten, denn das Spezialgebiet der beiden ist die Illusionsmagie.

Auf dieser beruhen auch die Betrügereien der beiden ungleichen Komplizen: Sie hexen einem schwerreichen Geldsack eine scheinbare Krankheit an den Hals (wahlweise Regenbogenhaut oder etwa brennende Schmerzen beim Berühren von Edelmetallen), von denen der ‚weitgereiste Heiler‘ Khalid die Patienten dann befreit. Wenn der Geldsack sich dann nicht von selbst großzügig zeigt, wird Khalid mithilfe seines Meckerdrachens nachdrücklicher.

Bis jetzt sind die beiden Halunken noch nicht zu landesweitem Ruhm und Ehre gelangt, weil Khalid die phexische Tugend der Geheimniskrämerei sehr am Herzen liegt. Doch mit jedem gelungenen Raubzug wächst sein Stolz und seine Arroganz, so dass die Berühmtheit vielleicht doch nicht mehr so lange auf sich warten lässt. Schließlich überlegt er sich schon seit längerem einen kurzen, einprägsamen Namen für seine Zukunft als maskierter Rächer – nur wollen ihm leider nur dümmliche einfallen. Aber vielleicht kann ja ein einfühlsamer Held ihm dabei helfen.

Wichtig ist, dass beide nur in absoluten Notfällen zu Gewalt greifen, da Khalid sehr phexgläubig ist und noch dazu kein Blut sehen kann, während yxx zur Not davonfliegt, und sogar (mit magischer Hilfe) für einige Minuten in der Lage ist, seinen Komplizen auf scheinen Schwingen zu tragen.

Verwendung im Spiel:

Der Trickbetrüger, den die Helden entweder in der Stadt bei der ‚Arbeit‘ beobachten, oder selbst von ihm ‚beehrt werden‘, oder den ein schwerreicher bestohlener Pfeffersack erbost von den Helden jagen lässt.

Falls das Diebesgespann die Helden für würdig befindet, mit ihnen zusammenzuarbeiten, erweisen sie sich sehr wertvolle, aber auch sehr unzuverlässige Verbündete. Denn Khalid ist es durchaus zuzutrauen, dass er den Helden den eigenen Auftrag erschwert, wenn dieser ihm „nicht dramatisch genug“ erscheint.

Spielwerte:

Alter: 27 Jahre

Größe: 1, 74 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: erfahrener Trickbetrüger

Eigenschaften: MU 13, KL 12, IN 15, CH 14, FF 14, GE 13, KO 11, KK 11, SO 3, Goldgier 8, Neugier 7,

Talente: Betören 13, Menschenkenntnis 14, Überreden 11, Gassenwissen 14

Zauber: Auris Nasus 9, Chamaelioni 8, Ignorantia 7, Duplicatus 5

Khunchomer INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK N

LE 36 AU 39 WS 9 RS 2 MR 7 GS 6

Besonderheiten: Viertelmagier

Darstellung:

Sie sind ein tulamidischer Draufgänger in seinen besten Jahren! Stellen Sie Khalid dementsprechend mit großen Gesten dar: Wenn Sie verzweifelt sind, recken Sie die Arme zum Himmel (immer begleitet von einem tiefen "Phex steh uns bei!"), wenn Sie mit jemandem reden, beugen Sie sich ab und zu über den Tisch und beenden Sie ihren Satz kurz vor dem Gesicht des Angesprochenen, wenn Sie flirten, strecken Sie die Brust heraus und setzen Sie ihr Siegerlächeln auf, usw.

Szenariovorschläge:

- Khalid und yxx entschließen sich zu einem – selbst für ihre Verhältnisse – toll-dreisten Coup: Sie planen, dem schwerreichen, aber gutbewachten Pfeffersack xxy sein teuerstes Kleinod, ein blabla zu stehlen. Da ihnen dies nicht allein gelingen kann, halten sie nach Verstärkung Ausschau, und stoßen auf die Helden, die gerade zufällig des Weges kommen. Zuerst prüfen sie die Neuankömmlinge natürlich auf Herz und Nieren – etwa, indem yxx sie bestiehlt, und die Helden nun ihre Hartnäckigkeit beweisen müssen. Für den Fall, dass den Helden dies gelingt, und sie einer Zusammenarbeit mit den beiden Halunken nicht abgeneigt sind, kann das echte Abenteuer nun beginnen...
- Vielleicht versuchen die beiden, einen reichen (oder reich aussehenden) Helden auszunehmen, oder einen Vermögenden, der in Begleitung der Helden reist.
- Wenn die Helden auf Reisen sind, kommt ihnen ein Trupp Reisender entgegen, die sie warnen, weiter in diese Richtung zu reisen, da ein gewaltiger Drache den Weg versperre und seinen Tribut fordere. Bei dem ‚riesigen Drachen‘ handelt es sich um yxx, der sich mittels Illusionsmagie auf das scheinbar Zehnfache vergrößerte. Aber einige Unstimmigkeiten (z.B. die piepsige Stimme des ‚riesigen Drachen‘) sollten die Helden skeptisch machen...
- Als waschechter Tulamide ist Khalid natürlich ein Schürzenjäger erster Güte, der in Liebesdingen Erfahrung hat mit beiderlei Geschlecht. Dank seines blendenden Äußeren wird ihm beinahe überall nachgestellt, sodass er mit seinen Verführungskünsten jede und jeden haben kann. Und all dies... langweilt ihn mittlerweile furchtbar. Nur die wohlgeformtesten und attraktivsten Menschen, diejenigen, die von einem

eisernen Willen getrieben werden, sind noch von Interesse für ihn. So wie eventuell der/die ein oder andere Held/in. Und wenn sich Khalid einmal bei jemanden angebissen hat, pflegt er heißblütig und inbrünstig um den/die Kandidaten/-in zu werben.

Hane „der Wirt“ Butterweck

Patriot, Wirt, Held des Alltags²

Hintergrund:

„Auf Aves Spuren unterwegs, was? Na dann kehrt ihr am besten im „Alten Krug“ ein, der liegt nur etwa eine Meile vor dem Dorf, da wo sich die Feldwege zu den Höfen außerhalb kreuzen. Der Hane, also der Wirt da, das ist der Richtige für euch. Der freut sich immer über Besuch von weit her, seit er nicht mehr von hier weg kommt, war ja früher selber viel auf Fahrt... aber da fragt ihr den Alten am besten selber.“

Lokaler Handwerker über den „Alten Krug“

Hane „der Wirt“ Butterweck ist ein hagerer Mann von etwa zwei Schritt Körpergröße, der in Würde gealtert ist. Der grau durchwirkte Haarkranz rahmt ein kantiges Gesicht mit tiefgründigem Blick ein, Hanes Aussehen erinnert vielmehr an einen ehrwürdigen Tempelvorsteher oder weisen Magister- wenn die dunkle Augenklappe über der linken Gesichtshälfte nicht einen alten Haudegen verraten würde. Der ehemalige Soldat hat Schild und Streitkolben buchstäblich an den Nagel gehängt, und verdient sein Brot nun im Zeichen Travias: der „Alte Krug“, ein zweistöckiges Fachwerkhaus, ist der lokalen Bevölkerung ein fester Begriff. Das namensgebende Trinkgefäß über der schweren Eingangstüre- ohne den sonst so üblichen Sehschlitz- weist auch dem Unkundigen geschriebener Lettern den rechten Weg zur Gaststube, in welcher Hane Butterweck zumeist an einem der Tische auf Kundschaft wartet. Der Raum mit hoher Decke ist, ganz ähnlich dem Besitzer, in die Jahre gekommen, und erinnert an eine Zeit, als die Tage im Kaiserreich noch weniger dunkel waren.

In dieser Ära hat der junge Hane Butterweck seinerzeit den Wirtsberuf seiner Eltern aufgegeben, um als Soldat der kaiserlichen Armee Aventurien zu sehen. Hane hat viel erlebt: von den ehemals friedlicheren Zeiten, in einem sicheren Kaiserreich, bis hin zu den Wirren und dem Niedergang der letzten Jahre. Dennoch hat der verdiente Veteran all dies überstanden, auch wenn er seit der schweren Verletzung anno 1021 n.BF viel von seiner Bewegungsfreiheit einbüßen musste. Seit seiner Entlassung führt der nun invalide Hane den „Alten Krug“, zusammen mit seiner spät im Traviabund vereinigten Frau, Efferdane Butterweck, ihres Zeichens ehemalige Köchin der kaiserlichen Truppen. Heute versucht der rüstige Veteran in den Fünfzigern, den Glanz und die hohen Ideen einer vergangenen Zeit aufrecht zu erhalten. Der Patriot hat Zeit seines Lebens einer aufrechten Sache gedient, und ermutigt die nachfolgende Generation es ihm gleichzutun- sei es durch den unerschütterlichen, wenn auch bodenständigen, Optimismus oder durch eine ruhige, väterlich anmutende Belehrung aus seinem reichhaltigen Erfahrungsschatz. Ansonsten führt Hane Butterweck ein eher beschauliches Leben: er ist Stolz auf seine Verdienste, damals wie heute, und die ordentliche Taverne kündigt davon.

² Der Beitrag hier entspricht nicht der Wettbewerbsversion, sondern ist eine erweiterte nachgereichte Fassung.

Verwendung im Spiel:

Hane Butterweck ist ein Relikt verstrichener Zeiten, als eine aufrechte Gesinnung, Mut und Pragmatismus nicht nur erstrebenswerte Ideale, sondern von echten Persönlichkeit der mittelreichischen Geschichte, wie Reto von Gareth oder Waldemar von Weiden, noch tatsächlich gelebt wurden- ganz im Gegensatz zu den heutigen Zeiten, die zwar nicht weniger dunkel, dafür aber kaum noch mit echten Lichtgestalten erfüllt sind. Der gealterte Idealist in der angestaubten Taverne soll bewusst an jene Blütezeit erinnern, in welcher so viele Helden der aventurischen Geschichte geprägt wurden, ohne, im Zuge nostalgischer Verherrlichung, den Bezug zum aktuellen Mittelreich und dessen wenig aussichtsreicher Situation zu verlieren. Er stellt einen Entwurf dar, dem Vorwurf, das „neue“ Mittelreich sei ohne Personen mit Konturen und generell dem Verfall preisgegeben, entgegenzuwirken.

Generell dient der Charakter als Ansprechpartner für Spielercharaktere, idealerweise entwickelt sich um den freundlichen, aufgeschlossenen Wirt ein Ausgangspunkt für sämtliche Unternehmungen der Gruppe. Allerdings erfordert dies einen sorgfältigen Aufbau des Charakters. Zusätzlich ermöglicht der Charakter zahlreiche Anknüpfungspunkte für Abenteurerauhänger und emotionale Einbindung der Charaktere, sowie Erleichterungen für die gesamte Gruppe auf Metaebene. Idealerweise ist der Charakter in einer lokalen Kampagne platziert, kann aber auch nur sporadisch auftauchen, um das Klischee des typischen glatzköpfigen, fettbäuchigen und schwatzhaften Wirtes zu durchbrechen. Hane Butterweck kann in einer mittelreichischen Region nach Wahl eingesetzt werden, mit geringeren Anpassungen (als ehemaliger Ehrengardist eines mittlerweile gestürzten Sultans etc.) auch in nahezu allen anderen Regionen Aventuriens.

Um erste Kontakte zu knüpfen, wird Hane Verbindung mit den Helden aufnehmen: seitdem die Zeiten wieder schlechter werden, gibt es weniger Kundschaft, und jeder Besuch ist willkommen. Der hinkende Wirt setzt sich zu den Spielercharakteren, und beginnt ein Gespräch über erlebte Ereignisse oder die Visionen der jungen Abenteurer. Hierbei sollte vermittelt werden, dass sich der Mann tatsächlich für die durchlebten Ereignisse oder geschilderten Überzeugungen interessiert, und nicht nur der übliche neugierige und geschwätzig Wirt am Tisch sitzt- und entsprechende Rückmeldung erteilt, sei es in Form eines freundlichen Kommentars oder einer zum Thema passenden und kurzen (!) Anekdote über ähnliche Erlebnisse (selbst durchlebt oder nur als Zuschauer / Randakteur mitbekommen). Um Sympathien zu vertiefen sollte Hane Butterweck durchaus großzügig sein: Freibier, ein Essen aufs Haus, weil ein Spielercharakter den Veteranen „an seine eigene Jugend“ erinnert, oder bereits aufrechte Taten vollbracht wurden. Der Besitzer verfügt über einige Gönner, nagt also nicht am Hungertuch- man kann durchaus spendabel sein. Als kompetenter Menschenkenner kann er das Wesen der Helden einschätzen, und diese dürfen die (richtige) Einschätzung auch mitbekommen. Zu Beginn sollte ein Abenteuer in der Gegend gewählt werden (vgl. „Abenteuervorschläge“), bei dem die Gruppe auf lokaler Ebene agiert, und idealerweise die Gunst des Wirtes eringt. Eine Schuldigkeit sollte vermieden werden, soll der Mann doch als selbstbewusster und eigenständiger Charakter präsentiert werden. Ist dieser erste Schritt vollbracht, kann der Charakter deutlich freier aufgebaut werden, um die Bindung zwischen Hane und der

Gruppe zu vertiefen. Mit der Zeit sollte auch wieder die Abenteuerlust in Hane entfacht werden- den Wirt juckt es trotz fortgeschrittenen Alters wieder in den Fingern, brennt auf Neuigkeiten, und fühlt sich wieder jung.

Mit steigender Sympathie gegenüber den Spielercharakteren kann Hane zunehmend in die Gruppe eingebaut werden:

Der „Alte Krug“ sollte sich als zentraler Rückzugsort während (Lokalkampagne) oder zwischen den einzelnen Abenteuerepisoden etablieren. Hier sind die Helden „sicher“, bei genug erworbenem Vertrauen verwahrt der alte Hane gerne schonmal den ein oder anderen sperrigen Gegenstand oder Wertsachen für die Helden. Wer traut schon der Nordlandbank oder irgendwelchen Geldwechseln auf Papier?

Der Wirt bietet sich als guter Leumund an und vermittelt den Helden so potentielle Auftraggeber. Hane Butterwecks lange und vorbildliche Dienstzeit haben ihm eine Menge Verbindungen zu Soldaten, Offizieren etc. eingebracht, man kann also aus einem großen Repertoire an Aufträgen schöpfen.

Mit der Zeit sollten dann auch freie Kost und Logis gewährt werden, nach längerer Abwesenheit oder dem Aufbruch zu großen Taten dürfen entsprechende Gesten der Familie Butterweck nicht fehlen: der heimlich ins Reisegepäck geschmuggelte Krug Ingerimms Donnerschlag, welchen ein Abenteuerer eines winterlichen Abends unverhofft vorfindet kann für mehr Freude sorgen, als ein Beutel Dukaten. Die lästige Rechnerei für Versorgung, Marschverpflegung etc. entfällt. Natürlich sollte das auch für eventuelle tierische Begleiter gelten- Pferde, Hunde etc. müssen oft genug außen vor gelassen werden. Gut, wenn man diese in sicheren Händen weiß.

Die so oft angesprochene emotionale Bindung der Spieler an NSCs wie Hane ermöglicht ein viel intensiveres Spiel: es fällt leichter die Spielercharaktere anzuspielden, was natürlich auch genutzt werden sollte. Der wahre Wert von Hane Ackermann, liegt in seinem dramaturgischen Potential als Freund und Verbündeter der Helden.

Relevante Spielwerte:

Hane Butterweck ist ein erfahrener Wirt und kompetent bis meisterlicher Soldat. Er verfügt über eine meisterliche Menschenkenntnis und ist ein kompetenter Wortführer. Er verfügt in der eingesetzten Region über Ortskenntnis und überregionale Verbindungen bis zu einem Sozialstatus von 10-11.

Besondere Vorteile: Eisern, Guter Ruf (Mittelreich, vor allem Militär- und Offizierskreise), Verbindungen, Zäher Hund

Besondere Nachteile: Einäugig, Lahm, Prinzipientreue (Loyalität, Gehorsam, Schutz der Schwachen)

Zitate:

*„Ja, früher... da hätte es sowas nicht gegeben, da hat der Kaiser noch für Ordnung gesorgt!“
„Setzt euch- für tatkräftige Männer und Frauen steht in diesem Haus immer ein größerer Krug bereit. Nur keine falsche Bescheidenheit! Hier werden tapfere Recken noch gerecht behandelt.“*

„Ich habe an den Grenzen unseres Reiches Wacht gestanden, den schwarzen Orken vor unserer Kaiserstadt die Stirn geboten, in der dunklen Stunde am großen Wall gekämpft- und nichts davon konnte mir schaden, weil ich mein ganzes Leben ein ehrlicher und tapferer Mensch gewesen bin.“

„Das erinnert mich an meine Jugend. Ja, ein tapferer und guter Mann soll ich gewesen sein, hat zumindest mein alter Leutnant- Boron hab' ihn selig- immer gesagt. Manchmal spüre ich diese Kraft noch in den Knochen, aber eigentlich bin ich ja zu alt für sowas- irgendwo müsst ihr jungen Leute schließlich auch euren Ruhm verdienen können.“

Abenteuervorschläge:

Besonders bei der Vermittlung von Aufträgen entwickelt Hane Butterweck eine große Vielfalt an möglichen Schwierigkeitsgraden und Auftragsstypen. Einige Vorschläge:

Ogerjagd

Die Helden erreichen den „Alten Krug“, idealerweise ohne aktuellen Auftrag. Im Gespräch kann Hane Butterweck auf ein Gesuch des hiesigen Büttels verweisen: dieser Sucht Freiwillige, um einen nahegelegenen Wald (grob ein Tagesmarsch), um das kursierende Gerücht eines wildernden Ogers zu widerlegen, welcher sich dort angeblich niedergelassen haben soll. Nachdem sich niemand meldete, beschloss der Ordnungshüter, alleine der Sache auf den Grund zu gehen, nun hat man seit einigen Tagen nichts mehr von ihm gehört. Hane appelliert an den Mut der Helden, sich nach den Verschwundenen, eventuellen Begleitern und letztendlich auch Spuren auf den Menschenfresser- sollte sich die Bestie tatsächlich in diese Gegend verirrt haben, muss gehandelt werden. Es gilt also Nachforschungen im nahen Dorf sowie den Gehöften anzustellen: Hinweise auf verschwundene Personen und mögliche Begleiter werden gesammelt, das entsprechende Waldstück muss ausfindig gemacht werden- und letztendlich geklärt werden, ob es sich nur um eine Anzahl schollenflüchtiger Bauern, oder doch eine ernsthafte Bedrohung handelt.

Krempel und Mysterien

Unsichere Zeiten sind es, so dass selbst in der tiefsten Nacht Gäste in aller Eile das Haus verlassen, und nie zurückkehren. Hane hebt, wie es in der Familie ehrenwerter Gastwirte Tradition ist, die gefunden Stücke einige Zeit auf, anstatt diese sofort beim nächsten Krämer zu versilbern. So haben sich in den Jahren einige Kuriositäten unter den Fundstücken angesammelt, welche Hane Butterweck z.B. als Belohnung an tapfere und aufrechte Recken vergeben wird- so werden die Dinge einem guten Zweck zugeführt. Was diese Dinge betrifft, kann man sich ruhig am üblichen Inventar der Heldengruppen

orientieren: Ringe mit fremdartigen Sigillen darauf, ein solide gearbeiteter Schild mit unbekannter Symbolik (kein erkennbares Adelshaus), Dolche, Schwerter und Säbel von gehobener Qualität.

Ein solches Stück stellt nicht nur eine Belohnung in Form möglicherweise verbesserter oder teurer Ausrüstung dar, sondern kann auch zum Träger einer eigenen Geschichte werden: nicht alle ehemaligen Besitzer (oder deren Getreuen, Feinde, Verfolger...) müssen schon in Borons Hallen weilen, und können, idealerweise mit einigem zeitlichen Abstand, das verlorene oder vergessene Ausrüstungsstück wiedererkennen. Die Helden können so z.B. auf ein Stück hingewiesen werden, das einer zerschlagenen, aber mittlerweile wieder erstarkenden Gruppe Separatisten, Sektierer, Kultisten etc. zugeordnet werden kann, welche die betreffende Region verunsichern. Idealerweise muss Hane den Helden gesteckt haben, dass der ehemalige Besitzer seinen gesamten Besitz zurückließ, ehe er in die Nacht verschwand, ohne zurückzukehren. Eine Ledermappe mit Dokumenten ermöglicht eine Spurensuche aus der Vergangenheit bis in die Gegenwart, um sich dann der vermeintlichen Bedrohung zu stellen.

Letztes Gefecht

Idealerweise in den direkten Wirren nach einer Krise (hier exemplarisch: das Jahr des Feuers) angesiedelt, deren Hauptgeschehen die Helden nicht aktiv verfolgen. Voraussetzung ist eine ausgeprägte emotionale Bindung an den gealterten Gastwirt.

Die Zeiten haben sich noch weiter verschärft, die Hoffnung auf beschaulichere Tage ist zerstreut: das einst verteidigte Reich ist zerschlagen, verstreute Feinde treiben ihr Unwesen im einst sicheren Garetien und Darpatien.

Wenn die Heldengruppe den „Alten Krug“ erreicht, finden sie nur Efferdane Butterweck vor, welche die Stellung hält, um Reisenden, Vertriebenen und Verstreuten einen sicheren Hafen in all den Wirren bieten zu können. Hane ist vor einigen Wochen losgezogen: Der betagte Wirt hat das alte, aber gepflegte Kettenhemd angezogen und den Streitkolben von der Wand genommen, um als Vorbild für andere, trotz der Last des Alters, noch einmal für Ordnung zu sorgen, bevor ihn dieses ganz daran hindert. Mit einer Gruppe Vertrauter hat er das Dorf Richtung Osten verlassen, um dort aufrechten Leuten im Kampf gegen den Feind beizustehen. Efferdane bittet, den Verbleib des Mannes zu klären.

Es ist anzunehmen, dass sich dem rhetorisch schlagfertigen Alten einige motivierte Streiter angeschlossen haben, so dass sie eine zwar kleine, aber überzeugte Gruppe an Streitern für die gerechte Sache bilden. Eine solche Fraktion bietet den Einstieg in ein offenes Szenario am Rande der Wildermark, in unsicheren Regionen Darpatiens oder Tobrien. Die Helden können den alten Soldaten begleiten, zumindest punktuell wieder Ordnung herzustellen- sei es durch Kampf oder Überzeugung. Alternativ bietet sich der Einsatz einer solchen Fraktion natürlich willkommene Unterstützung in einem freieren Szenario wie z.B. „Von eigenen Gnaden“ an, in dem eine solche Loyale Gruppierung sicher gern gesehene Unterstützung darstellt.

Optional: Die Möglichkeit, den Waffengang des letzten Soldaten Kaiser Retos tatsächlich zum Ende dessen derische Tage führen zu lassen, sollte als Spielleiter nicht aus den Augen verloren werden. Daher einige kurze Worte zu diesem zugegebenermaßen schwierigen Thema.

Ein so mühevoll aufgebauter und langjähriger (derisch wie irdisch) Begleiter bietet enormes Potential, die Helden auf emotionaler Ebene zu erreichen. Der Tod des liebgewonnenen Wirtes kann sowohl am Anfang des auszubauenden Szenarios stehen, als auch am Ende die Verdienste und Tapferkeit der Helden adeln: aus dramaturgischer Sicht gehen große Siege und Verdienste oft mit großen Verlusten und Entbehrungen einher.

Ob Hane seinen letzten Kampf also bei der Verteidigung einer Position (Weiler, Hochmotte, Lagerplatz der kleinen Gruppe) gegen heftigen Ansturm des Feindes schlägt, und sein unvollendetes Werk einen eigenständigen Schwertzug der Helden einläutet, die dessen Vision zur eigenen Sache machen, oder beim finalen Sturm auf den Rückzugsort des ausgesuchten Feindes fällt, bleibt dem Gespür Spielleiter überlassen.

Hane Butterweck hinterlässt seine Frau Efferdane Butterweck, welcher im Rahmen der Verdienste ihres Mannes von diversen Gönnern (Hane hat genug einflussreichen Leuten die passenden Helfer zur Lösung ihrer Probleme vermittelt) eine Witwenrente zugesichert wird. Der „Alte Krug“, zu anstrengend, um von einer alleinstehenden Frau dauerhaft geführt zu werden, wird aufgegeben und geht an die Spielercharaktere, in der Hoffnung, dass die Tradition nach Ende der Heldenlaufbahn weitergeführt werde.

Der Wildschütz

Der Loden Seppi

Hintergrund

„... und wie ich da durch den blühenden Frühlingswald dem schönen Ferdok zustrebte, da sah ich am Wegrand zwei Gestalten stehen. Erst hielt ich sie ob ihrer Tracht und den Armbrüsten für Strauchdiebe, doch die Beiden beachteten mich gar nicht.

Die eine war eher schwächlig, in grünes und braunes Tuch gehüllt, hielt einen metallischen Gegenstand in der Hand und schrie die andere Gestalt an, welche wesentlich größer und in schäbige graue und braune Kleider gehüllt war.

Als ich näher kam sah ich, dass der Mann in grün und braun ein silbernes Abzeichen auf dem grünen Hut trug und sichtbar böse dem Anderen einen kleinen Käfig aus Metall unter die Nase hielt.

Der große Gesell, mit schwarzem Bart und breiten Schultern, dagegen grinste nur. Er wisse gar nicht was das sei und er sei nur auf der Suche nach Kräutern, dabei hielt er ein Büschel Kraut hoch. Das brachte den schwächigen Kerl, wohl eine Art Jagdaufseher, erst recht in Wut. Er schrie den mit dem schwarzen Bart an, er solle sich trollen, aber eines Tages werde er ihn erwischen und dann hieße es Pranger, Peitsche und Steinbruch.

Der Große verbeugte sich spöttisch und sagte etwas, das wie „Ja wohl, Herr Oberförster.“ klang und stiefelte in Richtung Stadt davon, der Kleine drehte sich wütend um und verschwand zwischen den Büschen.

Mein Meister in Ferdok erzählte mir dann später, dass es sich bei den Beiden nur um den Loden Seppi und den ersten gräflichen Jagdaufseher Elkwin Sauerbrot gehandelt haben konnte. Der Seppi sei ein berühmter Wildschütz und zudem mit dem gräflichen Jäger verfeindet, seitdem er diesem vor einigen Götterläufen die Braut ausgespannt habe. Während meiner Zeit in Ferdok habe ich dann noch so manches Zusammentreffen zwischen den Beiden erleben und zudem noch einige wilde Geschichten über sie hören können, aber erwischt hat der Elkwin den Seppi bis heute nicht.“

- gehört von einem wandernden Schmiedegesellen in einer Schenke in Gratenfels, zeitgenössisch

Die Gegnerschaft zwischen den Jagdaufsehern, Jägern und Förstern der adligen Grundherren und den örtlichen Wilderern kann, trotz der teilweise drakonischen Strafen für Wilddieberei, in fast allen mittelreichischen Landen angetroffen werden. Dabei sind die Motive, warum Personen mit geschwärtzten Gesichtern und Bogen oder Armbrust durch die Jagdreviere ihrer Herren streifen, so verschieden wie die Menschen selbst.

Viele treibt der Hunger, manche der Profit und wieder andere gänzlich andere Motive, wie den Kräutersammler Sepp Lodenhauer, genannt Loden Seppi, aus Ferdok. Begann dieser seine Laufbahn als Wildschütze ursprünglich, um die gewaltigen Schulden seines Schwiegervaters - eines glücklosen Alchemisten – ab zu tragen, so hat sich im Laufe der Jahre daraus ein fast sportlicher Wettstreit mit dem gräflichen Jagdaufseher Elkwin Sauerbrot entwickelt.

Seit der schmucke Sepp vor einigen Götterläufen außerdem dem eher schwächlichen Elkwin, die Braut ausgespannt hat, herrscht eine erbitterte Feindschaft zwischen den beiden Waidmännern. Die Kontrahenten tragen diese auf dem städtischen Armbrustschießplatz und auch im Wald aus. Elkwin träumt seit Jahren davon, den Loden Seppi wegen Wilddiebstahl an den Pranger und dann in den Steinbruch zu bringen.

Seppi auf der anderen Seite ist ausgesprochen geschickt und geradezu kaltblütig, so antwortete er im Angesicht einer Überzahl gräflicher Jäger schon mal auf die Frage, warum er zum Kräutersammeln am hellen Tag eine Armbrust dabei hätte, dass dies wegen der Goblins sei, da die Damen und Herren Jäger ja diese Brut scheinbar nicht auszurotten gewillt seien.

Nach gräflichem Recht kann ein Wilderer zudem nur auf frischer Tat, also über dem toten Körper des Tiers, am Besten noch mit der Waffe in der Hand, mit der Beute auf der Schulter oder in vergleichbarer Weise ertappt werden. Sehr zum Missvergnügen von Jagdaufseher Sauerbrot nimmt Graf Growin die Wilddieberei in seinen Wäldern eher gelassen, lässt auf der anderen Seite Elkwin aber auch große Freiheiten bei der Verfolgung selbiger.

Die Feindschaft zwischen Sepp und Elkwin währt nun schon einige Götterläufe und die Geschichten, die in den Gaststuben und an den Stammtischen darüber erzählt werden, gehören fest zum Klatsch und Tratsch der Stadt, wobei die Sympathien sich recht gleichmäßig durch die Bevölkerungsschichten verteilen. Schon so manchen Spielmann sollen diese Erzählungen zu dem einen oder anderem Lied inspiriert haben.

Verwendung im Spiel

Diese klassische Auseinandersetzung zwischen Wilddieb und Jäger kann fast überall im Mittelreich angesiedelt werden. Helden können die Spannungen zufällig auf dem Weg durch den Wald erleben, wenn einige Jäger einen Hinterhalt für den Wilderer legen oder im Rahmen einer großen Adelsjagd davon betroffen sein, wenn der größte Hirsch am Vorabend gewildert wurde.

Auch beim Besuch in einer Schänke kann am Nebentisch vom jüngsten Streich des Wilderers gegen den Jäger zu hören sein oder Helden können auf Phexens Pfaden auch vielleicht selbst geklautes Wild verschieben oder sich gar einen Kampf um das beste Jagdrevier mit dem örtlichen Wilddieb Sepp liefern.

Spielwerte

Sepp Lodenhauer, genannt Loden Seppi, Wilderer

Erscheinung:

Ein großer, breitschultriger Mann etwa Mitte dreißig mit schwarzen Haaren und dichtem Vollbart. Er trägt meist ein einfaches geflicktes Wams, Beinlinge und Guggeln in den Grau- und Brauntönen des gemeinen Volkes. Hinter der Theke seines kleinen, schäbigen Kräuterladens in Fuhrmannsheim trägt er oft noch eine speckige, alte Schürze.

Als stolzem, freiem Mann steht es ihm allerdings zu, Waffen zu führen, was er in Form seiner alten aber immer sehr gepflegten Armbrust, ein Familienerbstück, auch tut. Er ist einer der besten Armbrustschützen der Grafschaft und beherrscht eine Vielzahl von Fähigkeiten und Fertigkeiten mit dieser Waffe.

Charakter:

Freundliches und mutiges Schlitzohr, ein sympathischer Tunichtgut mit ernststen Motiven, dem man eigentlich wünscht, er möge mit seinen krummen Dingen durchkommen.

Motivation:

Trotz Seppis Wilderei sind die Schulden seines Schwiegervaters noch immer nicht bezahlt, der Kräuterladen läuft schlecht und zwei Kinder und eine Frau, die teilweise noch in einer Schänke bedienen muss, wollen ernährt werden. Nach all den Jahren sieht er seine Wilderei zudem fast als eine Art Wettkampf mit dem Jäger Elkwin Sauerbrot. Mögliche Verbindungen: Himbrosch, Sohn des Hordax, hügelzwergerischer Mechanikus und Schieber, der für seine Fallen berühmt ist und zudem das von Seppi geschossene Wild an die Wirte in und um Ferdok verschiebt.

Leichte Armbrust	INI 14+1W6	FK 19			
TP 1W6+6, Reichweite	10/15/25/40/60	TP+ (+1 / +1 / 0 / 0 / -1),	Laden 15		
Messer	INI 12+1W6	AT 12	PA 14	TP 1 W 6	
DK H					
LeP 38	AuP 40	WS 6	MR 3	GS 8	RS 1

Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Leichte Armbrust), Scharfschütze, Schnellladen (Armbrust), Meisterschütze

Vorteile: Zäher Hund, Begabung Naturtalente

Besondere Talente: Fährten suchen, Fallen stellen, Orientierung, Wildnisleben, Wettervorhersage, Tierkunde, Pflanzenkunde

Elkwin Sauerbrot

gräflicher Jagdaufseher

Erscheinung: Ein eher schwächlicher Mann mit inzwischen dünner werdenden braunen Haaren und spitzem Gesicht, was durch seinen Spitzbart noch betont wird. Er trägt meist ein gut geschnittenes Wams aus grünem und braunem Stoff, lederne Hosen und Stiefel. Das silberne Abzeichen an seinem grünen Hut kennzeichnet seinen Rang als oberster gräflicher Jagdaufseher. Auch Elkwin gehört zu den besten Armbrustschützen des Ferokeer Landes, zudem ist er noch ein guter Bogenschütze.

Zu seinen Pflichten gehört die Aufsicht über den Wildbestand im gräflichen Wald, die Aufsicht über den Holzeinschlag, die Ausbildung der Jagdaufseher und nicht zuletzt die Jagd auf Wilddiebe. Er ist bisher unverheiratet geblieben.

Charakter:

Grundsätzlich ist Elkwin ein freundlicher Mensch und fähiger Jäger, den allerdings die Fehlschläge seiner Jagd auf Sepp Lodenhauer langsam zermürben. Elkwin ist ein eher tragischer Held, der sich redlich müht, dabei die guten Sitten und die zwölfgöttliche Ordnung achtet, aber bislang ohne Erfolg blieb. Für ihn hat die Auseinandersetzung mit dem Wilderer inzwischen fast schon den Charakter eines privaten Feldzuges angenommen.

Motivation:

Er will und muss endlich den Wilderer stellen, um damit die Gerüchte und den langsam aufkommenden Spott in der Bürgerschaft zu unterbinden, obwohl Elkwin weiß, dass er die Frau, welche er einst verlor auch dann nicht wiederbekommen wird.

Mögliche Verbindungen:

Drombrax, Sohn des Ologrosch, hügelzergischer Jagdgehilfe von Elkwin. Stadtgarde von Ferdok, obwohl die regelmäßigen Durchsuchungen von Sepps Laden und Haus bislang nichts ergeben haben.

Leichte Armbrust	INI 15+1W6		FK 19			
TP	1W6+6, Reichweite 10/15/25/40/60		TP+ (+1/+1/0/0/-1),	Laden 15		
Kurzbogen	INI 17+1W6		FK 17			
TP	1W6+4, Reichweite 5/15/25/40/60		TP+ (+1/+1/0/0/-1),	Laden 2		
Jagdspieß als Wurf- waffe	INI 15+1W6		FK 16			
TP	1W6+4, Reichweite 5/10/15/20/30		TP+ (0/0/-1/-2/-3),	Laden 2		
Jagdspieß	INI 14+1W6	AT 14	PA 14	TP 1W6+6		
DK S						
Jagdmesser	INI 14+1W6	AT 13	PA 12	TP 1W6+2		
DK H						
LeP 40	AuP 45	WS 7	MR 3	GS 8		RS
2						

Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Leichte Armbrust), Scharfschütze, Schnellladen (Armbrust)(Kurzbogen), Meisterschütze

Vorteile: Begabung Naturtalente

Nachteile: Rachsucht

Besondere Talente: Fährten suchen, Orientierung, Wildnisleben, Wettervorhersage, Tierkunde, Pflanzenkunde, Lehren

Szenariovorschläge

Wildes Fleisch

Die Helden können von Elkwin Sauerbrot und der Stadtgarde angeworben werden, um den in letzter Zeit zugenommen illegalen Handel mit gewildertem Fleisch zu unterbinden. Schnell geraten sie dann in einen Sumpf aus Korruption und Vetternwirtschaft,

in dem Wilderer Sepp und andere Wilddiebe nur die kleinsten Lichter und Opfer der Umstände sind und die wirklich großen Fische in den Zünften der Fleischhauer und Wirtsleute zu finden sind, was entsprechend gefährlich werden kann.

Einen Bock schießen

Die gräfliche Herbstjagd steht an und es wird der Fürst des Kosch erwartet, dem der große Hirsch versprochen ist. Die Helden können entweder vom Jäger angeworben werden, um in den Nächten vor der Jagd den Wald nach Wilderern abzusuchen, um zu verhindern, dass dieser Bock vorher gewildert wird oder sie können zusammen mit dem Wilderer tätig werden, um den hohen Herren einen richtigen Streich zu spielen und den Bock vor der Jagd zu schießen und dann das Geweih vor der Residenz abzulegen.

Waidmanns Ehr

Die Helden können beim Durchqueren des Waldes vor Ferdok zufällig Zeugen werden, wie der Sepp ein gewildertes Reh wegschafft oder die Helden können von Elkwin Sauerbrot gezielt angeworben werden, um diesen verbrecherischen Wilderer zu fangen. Wird Elkwin es aber am Ende nicht noch bereuen, seinen alten Gegenspieler zur Strecke gebracht zu haben?

Abu

Sie heißen alle "Abu", die wieselflinken kleinen Gestalten, deren schwarzen Schopf Ihr in der Menge verschwinden seht, noch bevor Ihr merkt, dass Eure Geldkatze verschwunden ist - sei es in Khunchom, Rashdul oder Unau. Unter Androhung von Prügel heißt er dann vielleicht "Khadil", der magere schmutzige Bursche, der sich da wie eine Schlange Eurem Griff entwindet, aber dazu müsst Ihr seiner erst einmal habhaft werden. Und habt Ihr überhaupt den richtigen erwischt? Ist der wahre Übeltäter nicht vielleicht der kleine Strolch, der seine Finger schon in der Auslage des Fischhändlers hat? Sicher seid Ihr Euch nicht. Hinter der Garküche der fetten Nordländerin steht noch so einer. Eure Geldkatze seid Ihr jedenfalls los.

Der "Abu", von dem wir hier sprechen, heißt Mirhan, und wenn wir den schwächlichen Jungen aus seinen schmutzstarrenden Kleidern schälten und mit viel Wasser und Seife gründlich schrubbten, fänden wir keinen zehn Sommer alten Knaben, sondern ein zierliches Mädchen von wenigstens fünfzehn Götterläufen. Würden wir uns noch die Mühe machen, das verfilzte Gestrüpp auf ihrem Kopf zu entwirren, sähe sie vielleicht sogar ganz niedlich aus. Aber wer kann das schon wissen?

Mirhan sunni Dschamilah, wer immer diese Dschamilah auch war, kennt Khunchom - dort befinden wir uns nämlich - wie Ihr Eure Westentasche. Sucht Ihr das Ordenshaus der Therbuniten, den Weg zum Hafen oder zur Drachenei-Akademie? Für wenige Muwlat führt sie Euch auf dem kürzesten Weg zu Eurem Ziel. Für einen saftigen Fisch aus der Garküche trägt sie Euch auch Euer Gepäck. Sucht Ihr ein günstiges Gästehaus oder eine Taverne mit schmackhaftem und preisgünstigen Essen? Dann werdet Ihr vermutlich im "Ongalo" landen, wo Mirhan für jeden neuen Gast, den sie dort abliefert, mit klingender Münze bezahlt wird, es sei denn, Euer Obolus fällt entsprechend üppig aus. Aber Vorsicht! Zeigt Ihr Euch allzu großzügig, habt Ihr Euch eine Laus in den Pelz gesetzt, die Ihr so leicht nicht wieder los werdet. Für die Dauer Eures Aufenthalts wird sie sich um Euch kümmern, ob Euch das passt oder nicht. Gegen eine entsprechende "Aufwandsentschädigung", versteht sich (das trifft im Übrigen auf alle "Abus" zu).

Seit die elternlose Mirhan im zarten Alter von fünf Jahren den strengen Regeln des Armenhauses entwischt ist, ist sie ein echtes Kind der Straße und damit eine Überlebenskünstlerin im erbarmungslosen Dschungel der Stadt. Kann sie ihr täglich Brot nicht mir kleinen Arbeiten wie Botengängen verdienen, muss sie es eben erbetteln. Und wenn keiner der reichen Pfeffersäcke ein Einsehen mit einem hungrigen Kind hat, muss sie sich halt holen, was ihr nicht freiwillig gegeben wird. Schließlich muss jeder sehen, wo er bleibt.

Mitunter kommt es natürlich vor, dass sie dabei ertappt wird, wenn sich ihre Finger versehentlich in fremde Hosentaschen verirren. Das hat schon so manchem dieser kleinen Streuner die Hand, und damit das Auskommen, gekostet. Bei genau diesen Gelegenheiten aber trennt sich die Spreu vom Reiskorn, denn eine wahre Meisterin der Gassen weiß sich auch in solch schlimmer Klemme zu helfen. Zunächst ist es wichtig, zu wissen, wessen Hand sich da gerade im Haarschopf fest krallt, denn danach muss entschieden werden, welcher Trick aus dem großen Repertoire verschiedenster Possen der richtige ist.

Bei der mütterlichen Krämersfrau aus Thalabad genügt ein entwaffnendes zahnluckiges Lächeln, um mit einer Kopfnuss davonzukommen. Den Bediensteten aus den Häusern der Palastinsel ist es meist recht widerwärtig, sich die Finger an solchem Gesindel schmutzig zu machen. Ausgiebiges Kratzen an Kopf oder Schritt führt meist schon zum gewünschten Ziel. Wird dann noch ein vermeintlicher Gast vom Kopf gepickt, genüsslich zwischen den Finger zerdrückt und auf die staubige Straße geschnippt, lassen die Häscher den kleinen Dieb fahren, als hätten sie einen Zant am gehörnten Schwanz gepackt. Die geplagten Händler vom Quad'El'Basar lassen sich nicht so leicht austricksen: Bei ihnen hilft oft nur ein kräftiger Tritt dahin, wo es weh tut, um dann Fersengeld zu geben, bevor der oder die Bestohlene wieder zu Atem kommt. Einmal untergetaucht, kann auch der Händler Mirhan nicht mehr von den anderen schmutzigen dunkelschöpfigen Straßenkindern unterscheiden - Grund genug, die Rolle des zehnjährigen Knaben weiterzuspielen. Tsa sei gedankt für Mirhans zierliche Statur! Ernst wird es dagegen, wenn die Stadtwache mit ins Spiel kommt, denn die machen kurzen Prozess. Es sei denn, sie hätte etwas anzubieten, sozusagen als Dank dafür, dass die Büttel noch mal ein Auge zudrücken. Es könnte ja sein, dass sie zufällig jemanden kennt, der gesehen haben könnte, wer den Zorganer Händler letzte Nacht am Hafen zusammen geschlagen hat. Oder wo die hübschen Schmuckstücke wieder aufgetaucht sein könnten, welche die Edle von Soundso seit einer Woche vermisst. Oder warum der Ehegatte der Hauptfrau am Praiostag so spät nach Hause gekommen ist. Mirhan hat in ihrem Köpfchen so viel Wissenswertes, dass sich sogar Dexter Nemrods grimmige Miene mit neiderfüllter Blässe überzogen hätte.

Die Art und Weise, wie sich Mirhan "auf dem Laufenden" hält, würde einer Phexgeweihten alle Ehre machen. Da ein Hinweis an ein Mitglied der einen Diebesbande über das leer stehende Häuslein eines verreisten Händlers, der diesen Umstand zuvor leichtsinnigerweise der hübschen Schankmagd der "99 Kamele" kundgetan hat, im Tausch gegen die Information, dass die Patrouille in Thalabad am heutigen Abend gedenkt, ihr Glück beim Wettbewerb im Dolchwerfen in der "Seerose" zu versuchen, statt die Straßen zu sichern. Was wiederum eine weitere Diebesbande interessieren dürfte, die ihr dafür mitteilt, wie sie ungesehen in den Vorratskeller des "Meerblick" kommt. Wenn sich dorthin zufällig auch die Wirtin heimlich mit dem Stallknecht vergnügt, umso besser: Das Haus beherbergt manche Gäste auch stundenweise. Und die wiederum legen meistens Wert auf Diskretion, und zwar aus gutem Grund. Mirhan hat ihren "Handel" mit kleinen und großen Geheimnissen, Gefälligkeiten und Informationen aller Art zu einem blühenden Geschäft entwickelt. Selbst unter der Stadtgarde gibt es den ein oder anderen "Kunden". Dazu kommt natürlich noch die eingeschworene Gemeinschaft der Straßenkinder. Nicht, dass es unter ihnen keine Auseinandersetzungen gäbe: Neben ihrer Zahnücke erinnert Mirhan auch ihre ständig laufende Nase daran, einigen der anderen "Abus" nicht in die Quere zu kommen. Jeglicher Bedrohung von außen aber stellen sie sich entgegen wie ein Mann, oder Kind. So ist es Ehrensache, keinen der ihren mit dem verräterischen Beweis sitzen zu lassen, sollte er beim Klauen erwischt werden. Der Bestohlene nimmt den zweiten kleinen Strolch, in dessen Finger der Ring oder die Brosche unbemerkt weiter wandert, oft nicht einmal wahr. Auch um Kranke und Verletzte wird sich ge-

kümmert, mehr schlecht als recht, aber immerhin. Und für Mirhan gibt es da noch die alte Dunha, eine, mittlerweile tatsächlich, blinde Bettlerin, die sie vor Jahren unter ihre Fittiche genommen hatte. Inzwischen ist zwar die Zeit gekommen, in der sich das Mädchen um die Alte kümmern muss, aber im Notfall hält Dunha noch immer die Hand über ihren Schützling. Und in der Gilde der Bettler hat ihr Wort noch einiges Gewicht. Wie Ihr seht, ist "Abu" genau der Richtige, der Euch zu dem geheimnisvollen Fremden, dem Ihr auf der Spur seid, führen kann. Oder braucht Ihr, äh, ungewöhnliche Zutaten für ein, äh, besonderes Elixier? Oder wollt Ihr Khunchom unauffällig, aber schleunigst, verlassen? "Abu" kann Euch behilflich sein. Aber Halt! Ihr wollt ihm doch keine Falle stellen? Schließlich kennt er Euch ja nicht! Kann er Euch trauen oder wollt Ihr ihn am Ende dem einen Stadtbüttel ausliefern, mit dem er sich es wirklich versch...scherzt hat? Und wie wollt Ihr ihn in der Menge der vielen "Abus" erkennen, die sicher alle auch den Weg zum Hafen, aber nicht unbedingt den zum Apothekarius Sturmfels mit den exotischen Ingredienzien kennen?

Verwendung im Spiel

Abu - Dienstleistungen aller Art: Besorgungen, Botengänge, Beschattungen, Bewachungen, usw., usw.

Das alles ist nahe liegend und mitunter hilfreich, aber Mirhans Qualitäten gehen weit über die einer Stadtführerin hinaus. Politische Intrigen oder Belange der feinen Khunchomer Gesellschaft sind nicht ihr Metier, aber über alles, was in den Gassen und Käschemmen, im Hafenviertel und im Dunstkreis der überwiegend nachts arbeitenden phexischen Zünfte passiert, weiß sie bestens Bescheid. Wenn einer Deiner Helden in der Patsche sitzt, sagen wir im Kerker, kennt sie mit Sicherheit den Wachmann, der sich am leichtesten bestechen lässt. Sie bekommt auch heraus, wann der Matrose, der ohnehin immer betrunken über der Reling hängt, auf dem Schoner, den Deine Heldengruppe dringend untersuchen muss, Wache schiebt. Oder welcher der "Abus" die Mappe mit den hoch geheimen Unterlagen gepopst hat. Allerdings ist ihr das eigene zerrissene Hemd näher als die bestickte Weste der Helden: In der Not, wird sie die Gruppe schneller verraten, als der Hauptmann der Stadtwache "Kerker" sagen kann.

Nebenbei bemerkt: Mirhans Heimat ist Khunchom, aber auch in Gareth wird es eine Nella unter all den Alriks geben, wie sich auch in Punin eine Shahane unter den vielen Alricos der Gassen finden lassen wird.

Kurzcharakteristik

Mirhan ist - in ihrem Umfeld - eine brillante Informantin, kompetente Kundschafterin, aber lausige Kämpferin und eher gerissen als klug zu bezeichnen.

Herausragende Eigenschaften:

Gewandtheit 13, Intuition 13, Fingerfertigkeit 14

Herausragende Talente:

Schleichen +6, Klettern +6, Taschendiebstahl +10, Etikette -2, Lesen/Schreiben 0, Menschenkenntnis +12, Überreden +10, Gassenwissen +12, Schlösser knacken +4

Vorteile: Ortskenntnis (Khunchom), Gutes Gedächtnis, Verbindungen

Nachteile: Randgruppe, Goldgier

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Szenariovorschläge

Eine Hand wäscht die andere

Der junge und hübsche Schwerenöter Fasid ibn Fasid hat die Mutter seines ungeborenen Kindes zurück-, das Tafelsilber des Vaters der Holden dafür aber mitgehen lassen. Der reiche Händler hat die Heldengruppe angeheuert, um ihm den zukünftigen Schwiegersohn wieder einzufangen. In Khunchom, just vor dem Quartier der Stadtwache, konnte der Flüchtige endlich gestellt werden. Es kommt zum Handgemenge, bei dem Fasid plötzlich röchelnd zusammenbricht. Ein Wurf dolch steckt in seinem Rücken. Um der Verhaftung zu entgehen, müssen die Helden fliehen. Jetzt müssen sie den wahren Täter finden, sonst werden sie für den Mord zur Verantwortung gezogen. Zudem steht ja auch noch die Belohnung für den lebendigen Schwiegersohn aus, für einen Toten wird der Vater wohl nicht bezahlen wollen, wenn sie nicht wenigstens noch den Mörder dazu liefern. Aber was steckt dahinter? Hat der Taugenichts vielleicht schon mehr Töchter sitzen lassen? Oder steckt gar der Vater dahinter? Oder ist alles nur eine ganz dumme Verwechslung?

Direkt vor der Wache steht der Pranger, an den Mirhan angekettet ist. Morgen soll ihr eine Hand abgehackt werden, weil sie angeblich einen reichen Tuchhändler um seinen ganzen Tagesverdienst gebracht haben soll. Ironie des Schicksals: Diesmal war sie es wirklich nicht. Aber für die dreisten Lügen, mit denen sie bei ihrer Verhaftung den Händler beschimpft hatte, bekam sie auch noch einen Tag am Schandpfahl aufgebrummt. Allerdings sie hat gesehen, wer den Dolch warf, und konnte das den Helden vor ihrer Flucht verständlich machen. Des nachts kann die Gruppe sie befreien. Mit ihrer Hilfe sollte es gelingen, den Mörder dingfest zu machen. Aber eine Hand wäscht die andere: Selbstverständlich muss auch der betrügerische Tuchhändler überführt werden. Schließlich muss jeder sehen, wo er bleibt...

Die Konkurrenz schläft nicht

Nazir Al'Khelem, Besitzer einer kleinen Karawanserei nahe Mherwed, steht vor dem Geschäft seines Lebens: Ein exklusiver Vertrag mit dem Handelshaus Stoorrebrandt, der seinem Unternehmen den alleinigen Landtransport für die Stoorrebrandtschen Güter, die im Hafen Khunchoms gelöscht werden, zusichert. Es waren harte Verhandlungen und das Handelshaus hat die zahlreichen Bewerber gegeneinander ausgespielt. Aber der

alte Herr hat sich durchgesetzt und jetzt muss nur noch der Vertrag abgeschlossen werden, und zwar so schnell wie möglich, bevor sich die wankelmütigen Stoerrebrandts doch noch anders entscheiden. Die Karawanserei ist ein Familienunternehmen, dessen Führung sich der greise Nazir nicht aus der Hand nehmen lässt. So will er selbst nach Khunchom reisen, um die Verträge zu besiegeln, die sein Secretarius bereits vor Ort vorbereitet hat. Die Heldengruppe wurde als Eskorte für die Kutsche angeheuert, ein Ritt zu Pferde wäre für den Alten zu anstrengend. Prompt kommt es zu einem Überfall, den die Helden - schließlich werden sie dafür bezahlt - zurückschlagen. Im Getümmel aber gehen die Kutschpferde durch, die Kutsche kippt und überschlägt sich. Nazir zieht sich dabei mehrere Knochenbrüche und eine schwere Kopfverletzung zu. Notgedrungen muss der starrsinnige Greis nach einigen Tagen einsehen, dass er die Reise nicht fortsetzen kann, also schickt er die Helden mit seinem Siegelring an seiner Statt.

Gerade noch rechtzeitig am Vorabend des Vertragsabschlusses in Khunchom angekommen, wird ausgerechnet der Siegelring von Mirhan gestohlen. Zu allem Überfluss finden sie den Secretarius tot in seinen Räumen im Hotel "Erhabener Mhanadi". Die Zimmer sind durchwühlt und die Vertragsdokumente verschwunden. Bei nächster Gelegenheit tritt dann Mirhan, die feststellen musste, dass sie das Schmuckstück nur schwer weiter verkaufen kann, an die Helden heran und fordert dreist einen Finderlohn für den Ring. Es gilt jetzt den Mörder zu finden, der auch die Vertragsdokumente an sich genommen hat und die Drahtzieher - ohne Zweifel ein Konkurrent Nazils. Mit den Dokumenten können die Helden für den Alten den Vertrag abschließen (und sich einer saftigen Belohnung sicher sein). Ganz "zufällig" kennt Mirhan jemanden, der die sinistren Gestalten gesehen hat, die den Secretarius zuletzt aufgesucht haben...

Korrero Espada

Sandmeister von Chorhop

Ein alternder ehemaliger Gladiator aus Mengbilla.

Aussehen:

ein stiernackiger, breitschulziger älterer Mann um die 50 Götterläufe. Seine sonnengebräunte Haut ist von zahlreichen Narben übersät, welche ihm bis ins mit einem ungepflegten 3-Tage-Bart gesäumte Gesicht reichen. Eine tiefe Narbe geht diagonal durch sein Gesicht und verläuft über sein gespaltenes linkes Auge, dass er meist mit einer Augenklappe bedeckt. Die grauen Haare lichten sich in der Kopfmittle zu einer leichten Halbglatze. Ein mürrischer Blick aus seinem rechten hellblauen Auge und den faltigen Gesichtszügen um Mund und Stirn lassen einen Mann erkennen der schon einiges im Leben mitbekommen hat.

Meist trägt er ein langes Wams was knapp bis zu den Knöcheln reicht sowie einen breiten Gürtel in dem eine Lederpeitsche sitzt.

Hintergrund:

Korrero wuchs als erstgeborenes Kind in einer Handwerkerfamilie in einem ärmlichen Teil Mengbillas auf. Handwerklich war er eher unbedarft und auch nicht willens die elterliche Tischlerei fortzuführen. Sein Traum war es seit jeher ein stolzer Krieger der berühmten schwarzen Garde zu werden, was ihm jedoch aufgrund der teuren Ausbildung an der Akademie „Rabenschnabel“ verwehrt blieb.

So entschied er sich für eine Laufbahn als Kämpfer in der Arena. Dort wurde ihm die romantische Vorstellung vom Rongdragefälligen Zweikampf schnell ausgeprägt. Er musste rasch lernen dass auf dem sandigen Arenaboden eher Phexens und Kors Gebote zählten, List, Gnadenlosigkeit und der richtige Auftritt um die Menge zu gewinnen brachten hier den Sieg, nicht offener Zweikampf.

Korrero errang viele Siege in seinen zahlreichen Kämpfen, dies bedeutete Ruhm, aber auch viele Neider. Einer davon, ein Gladiator der vormals als Söldner seinen Dienst für Al Anfa verrichtete verspottete ihn als Schaukämpfer der

Er war lange Zeit ein gefeierter Kämpfer bis er sich aufgrund einer leichtsinnigen, verlorenen Wette dem Feldzug Tar Honaks gegen die Ungläubigen Novadis anschloß.

Auf den Schlachtfeldern holte ihn schnell die Schrecken des Kriegsalltags ein. Aus dem fröhlichen und leichtsinnigen Schaukämpfer wurde ein harter und verbitterter Kriegsveteran. Als Axtkämpfer im schwarzen Bund des Kors wurde er stets an den gefährlichsten Teilen der Schlacht eingeteilt welche den höchsten Blutzoll sowohl bei den Kameraden als auch den Gegnern einbrachte. Dennoch überlebte er trotz vieler Wunden und dem Verlust eines Auges jeden Kampf und jede Schlacht, egal ob in den Dschungeln Trahelins oder vor den Toren Unaus und Mherwerds. Es war als ob Boron Korrero die Gnade eines frühen und schnellen Todes nicht gönnen wolle.

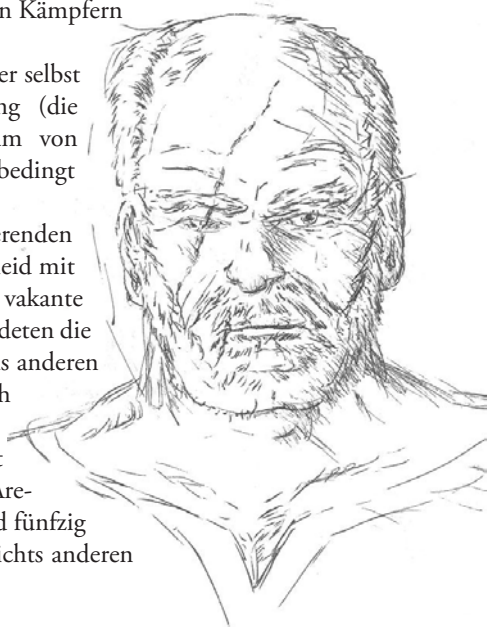
Auch eine weitere Gnade Borons wurde ihm nach seiner Rückkehr nach Mengbilla nicht zuteil, das Vergessen. Um wieder schlafen zu können gab er sich dem Alkohol hin, bis dieser auch nicht mehr half. Dann folgte der Boronwein, welcher ihm von den Borongeweihten verabreicht wurde um schlafen zu können und das Grauen der Kämpfe und des vielen Tötens zumindestens kurzzeitig zu vergessen. Doch dies war teuer und kostete ihn viel seines Kriegssolds. Also nahm er wieder sein altes Geschäft auf sich, als Gladiator die Mengbiller Bevölkerung zu unterhalten.

Jedoch war die Kampfkraft des Gladiators in der Arena durch den unkontrollierten Genuss von Alkohol und Rauschkräuter deutlich geschwächt, sein Kampfstil hingegen durch die Kriege effektiv und schnell, dadurch aber auch unspektakulär und schnörkellos. Das Publikum schenkte dem einstigen Helden der Arena keine Aufmerksamkeit mehr. So verlor er seine Anstellung und zog weiter nach Chorhop wo es eine kleinere Arena gab mit weniger Besuchern, weniger großartigen Kämpfen und vor allem weniger Ansprüchen.

Hier kämpfte Korrero noch viele Jahre bis er selbst merkte dass seine körperliche Verfassung (die hauptsächlich eher durch seinen Konsum von Rauschkräutern und Alkohol als dem Alter bedingt war) ihm dies nicht mehr ermöglichte.

Da er sich gut mit dem damaligen amtierenden Meister der Spiele verstand und dieser Mitleid mit ihm hatte, gab ihm dieser das seit langem vakante Amt als Sandmeister der Arena (vormals bildeten die Gladiatoren sich selbst aus oder wurden aus anderen Städten für einige Zeit angeworben, je nach Gutdünken des Meisters der Spiele).

Seitdem verrichtet Korrero hier sein Amt mit Herzblut, der Erfahrung durch viele Arenakämpfe, den Schrecken eines Krieges und fünfzig Sommern von denen er die meisten mit nichts anderen als Kämpfen verbrachte.



Der Charakter heute:

Korrero ist zweifellos die Respektperson schlechthin in der Arena. Wenn er den Gladiatoren Hinweise und Kritik überbrückt dann hört selbst der hartgesottene Kämpfer zu. Er scheut sich auch nicht vor einem Übungskampf mit seinen Schützlingen wenn diese mal wieder eine Anweisung nicht verstehen.

Aufgrund seiner Schlachterfahrung haben sich sein Kampfstil wie auch dass was er seinen Schülern lehrt verändert. Er legt viel Wert auf den Nahkampf ohne Waffen, ebenso wie auf einen trickreichen Kampfstil der stets die Umgebung miteinbezieht. Er lehrt seinen Gladiatoren wie man das Publikum unterhält und gleichzeitig den Kampf siegreich bestreitet.

In der Stadt ist der alte Sandmeister recht beliebt, ist er doch ein Unikat dieser prunksüchtigen Gesellschaft. Er untersteht stets dem amtierenden Meister der Spiele (das Prätoratamt eines der 9 Prätores aus Chorhop, dieser leitet die Wettkämpfe der Arena und die Feierlichkeiten der Stadt, näheres siehe IdDM und den Szenarioband Herren von Chorhop) und ist für die Ausbildung der Gladiatoren zuständig. Die Auswahl der Kämpfer und Tuniere trifft zwar der Meister der Spiele, Korrero dient hier jedoch als erfahrener Berater.

In der Boronkirche sucht er immer noch seinen Frieden, er geht oft zu Andachten und gedenkt sowohl der im Krieg durch ihn getöteten als auch der gefallenen Kameraden. Ansonsten ist er auch gerngesehener Gast in den zahlreichen Vergnügungsetablissemments den dort vertrinkt er stets seinen Sold im Versuch zu vergessen wodurch er auch bereits einige Schulden und Gefälligkeiten bei Gastwirten und Tavernenbesitzern angehäuft hat. Doch beides gibt ihm nicht so recht seinen Seelenfrieden, da er diesen nur finden kann indem er sich selbst den Erinnerungen stellt. Ein Schubser von einem Vertrauten Charakter würde ihm dabei wohl beträchtlich helfen.

Zwischen der Novadi-Gemeinde und ihm steht die Vergangenheit des Khomkrieges. Zwar griff die städtische Sippe von Hairan Rastafan ibn Thabarulla dort nicht ein und erntete dadurch die Missgunst der anderen Stämme, aber dennoch sehen sie in dem alten Sandmeister einen der Männer die „ihre“ heilige Stadt angriffen, ja, sogar den Glauben der Novadis selbst beleidigten und bekämpften. Dennoch traut niemand sich offen gegen ihn zu richten, aber man zeigt offen den mangelnden Respekt und den Hass.

Korrero selbst bedauert dies, hat er doch den Irsinn dieser Glaubenskämpfe am eigenen Leib erlebt und konnte auch nicht Borons Willen in den vergangenen Schlachten ergründen. Er würde sich gerne um Aussöhnung bemühen, weiß jedoch nicht wie.

Darstellung:

Korrero ist selbstbewusst und agiert entsprechend. Seine Stimmungsschwankungen sind bei den Gladiatoren berüchtigt. An manchen Tagen ist er freudig und begeistert sich an den Kämpfen seiner Gladiatoren, leitet eifrig das Training und stotzt nur so vor Lebenslust. An anderen Tagen, wenn ihn die Schrecken der Vergangenheit in den Träumen heimsuchen ist er misslaunig, schweigsam und oft auch melancholisch.

Darstellung am Spieltisch:

Sprechen sie laut und zackig, schauen sie den Spielern in die Augen und lassen nicht mit sich diskutieren. Ist Korrero hingegen mal wieder von seinen Alpträumen geplagt dann verhalten sie sich brummig und schweigsam. Stellen sie eine Autoritätsperson dar, die viel gesehen hat und nur wenig schrecken kann, jemand der äußerst reizbar herüberkommt und bei langen Diskussionen sich auch einfach mal abwendet.

Kämpfer und ähnliche Charaktere wird er oft mit Erzählungen und Vergleichen aus den Schlachten kommen und so manche Anekdote verwenden um seine Argumente zu untermauern.

Funktion im Spiel:

Als Ausbilder: Der alte Lanisto kann Mentor für die kämpferischen Charaktere sein, die z.B als Prätor im Amt weilen oder selbige Gefährten begleiten, oder aber einfach Helden die sich in der Chorhoper Arena als Gladiator verdingen wollen. Für manchen, der ihn beim Kampf beeindruckt und so seine besondere Aufmerksamkeit erlangt kann Korroero auch Waffen- und Trinkbruder werden, mit dem er die eine oder andere Anekdote und Erfahrung aus erlebten Schlachten oder Kämpfen teilt. Er versteht sich mit vielen Nahkampfwaffen recht gut, insbesondere aber mit Peitsche und Drachenarm (seine alte Gladiatorenausrüstung), aber auch mit Axt und anderen Hieb Waffen.

Als Antagonist: Korroero hat im Khomkrieg für Al Anfa an vorderster Front gedient. Viele Novadi-Krieger wie auch trahelische Freiheitskämpfer sind unter seiner Klinge gefallen. Die Helden könnten Angehörige und Nachfahren dieser sein und auf Rache sinnen. Sollten sie offen den Konflikt suchen wird sich der alte Sandmeister diesen stellen, entweder offen in der Arena, oder aber wenn sein Feind aus dem Hintergrund agiert mittels seiner Verbündeten in der Stadt (diverse Gladiatoren, Bekannte aus dem Arena-Umfeld, der amtierende Meister der Spiele). Beides ist ein schwerer Brocken für die Herausforderer, in der Arena ist Korroero immer noch ein gewaltiger Gegner, im verdeckten Kampf hingegen ist er zwar nicht geschickt, verfügt aber über kampfstärke Freunde und Schützlinge die einiges für ihren Meister tun würden.

Auftraggeber für Rachefeldzüge können auch andere Novadis sein, Kinder von Erschlagenen in den Schlachten um Unau und Mherwed die nun selbst groß sind und nach Rache sinnen. Sie wissen aus Erzählungen von einem Mann der bei den Novadi-Kriegern berüchtigt war für seine Kampfkraft und den Eifer. Nun sinnen sie nach Rache und suchen nach Mitstreitern welche ihnen den angemessenen Rahmen ebnen. Da der Auftraggeber nur aus Erzählungen weiß dass der Mann als Gladiator in Mengbilla sich verdingte sollten sie dort die Suche beginnen.

Als Hilfsbedürftiger: Durch den übermäßigen Konsum von Alkohol und seiner Sucht ist er nur noch ein Schatten seiner Selbst und stark eingeschränkt in seinen körperlichen Fähigkeiten wie auch seiner Rolle als Ausbilder der Gladiatoren. Würde man ihm hier helfen, wäre er vielleicht in der Lage ein paar seiner alten Tricks und Kniffe beizubringen. Er benötigt dringend jemanden der ihn die Schrecken seiner Vergangenheit vergessen lässt. Dies kann ein Zauber sein, aber auch über einfühlsame Gespräche und der Konfrontation mit seinen Ängsten. Es ist schwer, aber nicht unmöglich ihn dadurch auch von seinen Süchten wegzubekommen.

Gelingt dies, gewinnt man vielleicht den alten Korroero wieder, Held der Arena, mutiger Kämpfer und erfahrener Ausbilder. Einen Verbündeten den man sich so eigentlich nur wünschen kann.

Vielleicht gelingt es ja auch über die unwahrscheinliche, aber nicht unmögliche Aussöhnung mit den städtischen Novadis seinen Seelenfrieden wiederherzustellen. Hierbei ist jedoch viel Geduld und Fingerspitzengefühl gefragt, die Fronten sind verhärtet und von beiden Seiten ist keine Eigeninitiative zu erwarten.

Falls ein mittlerweile einflussreicher Novadi nun die Rache an Korrero für seine Taten im Khomkrieg sucht und Vergeltung für seinen Vater, so könnte sich auch ein ungewöhnliches Szenario ergeben: Dieser hat eine Bande von zusammengewürfelten Glücksrittern beauftragt (man könnte sie auch Vagabunden oder Lohnschwerter nennen) welche nun versuchen diesen gefangen zu nehmen um ihrem Auftraggeber seine Rache zu ermöglichen. Dabei stehen ihnen vielleicht die Helden als Vertraute Korreros im Weg. Wege um die Situation zu lösen gibt es viele, von einem friedlichen Abbringen mit Hinweis auf die Unehrlbarkeit dieser Tat bis hin zur offenen oder verdeckten Kriegsführung gibt es viele, je nach Präferenz und Zusammensetzung der Heldengruppe.

Die Gegenspieler werden eher im durchschnittlichen bis kompetenten Erfahrungsreich liegen und aus Kämpfern sowie zwielichten Charaktere bestehen.

Verhalten bei Konflikten:

Korrero hat als erfahrener Kämpfer und Kriegsveteran ein Gespür für gefährliche Situationen entwickelt und lässt sich nur schwer aus der Ruhe bringen. Kommt es zu einem Kampf dann versucht er alle Vorteile auf seine Seite zu ziehen indem er die Umgebung und die äußeren Umstände mit in den Kampf einbindet und zu seinen Gunsten nutzt. Ist er dazu in der Lage wird er jedoch stets versuchen seine Opponenten wehrlos zu setzen ohne ihnen das Leben zu nehmen, da er sich geschworen hat keine weiteren Gegner mehr durch seine Klingen zu Boron zu schicken.

Werte:

Korrero Espada (1032 BF)

meisterlicher Gladiator und durchschnittlicher Sandmeister

Geburtsjahr: 980 BF Größe: 1,92

Haarfarbe: blond-grau Augenfarbe: blau

Wichtige Wesenszüge: energisch, ungeduldig, väterlich, melancholisch

Ziele und Motivationen: Die Lasten der Vergangenheit abschütteln, vergessen, die örtlichen Gladiatoren so gut wie möglich auszubilden.

Verwendung im Spiel: Ausbilder/Mentor, Antagonist, Hilfsbedürftiger

Beziehungen (SO 8): hinlänglich, kennt viele Gladiatoren und Stadtgardisten

Finanzkraft: gering, ist eigentlich ständig pleite aufgrund seiner Süchte

MU 15 KL 11 IN 14 CH 10 FF 8 GE 15 KO 18 KK 16

LE 47 AU 53 MR 5 AT/PA-Basis 9/9 INI-Basis 16

Vorteile: Eisern, Herausragende Körperkraft und Konstitution, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 5, Einäugig, Jähzorn 5, Sucht (Boronwein&Alkohol)

Herausragende Talente: Hiebaffen 15, Peitsche 16 (Peitsche), Raufen 15, Ringen 14, diverse weitere Waffentalente durchschnittlich, Athletik 8, Körperbeherrschung 9 (Standfestigkeit), Selbstbeherrschung 12 (Schmerz unterdrücken), Sinnenscharfe 8, Lehren 9 (Kampftalente), Menschenkenntnis 9,

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit , Ausfall, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf II, Binden, Entwaffnen, Kampfrelexe, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter), Schildkampf II, Waffenlose Kampfstile: Gladiatorenstil, Mercenario, Wuchtschlag, Umreißen

Typische Kampfwerte

Raufen:	INI 16+1W6	AT 17	PA 16	TP(A) 1W6+2	DK H
Ringen:	INI 16+1W6	AT 17	PA 16	TP(A) 1W6+2	DK H

Peitsche:	INI 16+1W6	AT 24		TP(A) 1W6	DK S
Drachenklaue*:	INI 15+1W6	AT 15	PA 19	TP(A) 1W6+3	DK H

*als Parrierwaffe

Rüstung:	KOP 3	BRU 5	BAU 3	RÜ 2	ARM 3	BEI 2	Ges	RS	3
Ges BE 0 *									

Gladiatoren-Prunkrüstung bestehend aus Brustplatte, Gladiatorenschulter, Streifenschurz, Sturmhaube sowie einer Armschiene
Rüstungsgewöhnung I (Gladiatorenschulter)

Verhalten im Kampf: Bevorzugt Manöver die die Ausgangssituation zu Ungunsten des Opponenten verschlechtern, z.B Entwaffnen oder Umreißen. Um die Peitsche effektiv führen zu können versucht er Distanz zu halten (S), kommt es zum Nahkampf versucht er entweder zurückzuweichen oder aber den Gegner im Handgemenge zu überrumpeln. Hierbei scheut er auch nicht die zahlreichen waffenlosen Manöver einzusetzen.

Durch die hohe Lebensenergie sowie sein enormes Einsteckvermögen ist er ein Gegner den man nur schwer schnell ausschalten kann und der sehr hartnäckig sein kann.

Was er stets vermeiden wird ist den Kampf unvorteilhaft zu bestreiten, d.H z.B in Überzahl oder falscher Distanzklasse. Bei Überzahl wird er versuchen schnell einen Gegner auszuschalten oder diese auf Distanz zu halten.

Der verrückte Joselito

Hintergrund

In einer kleinen Hütte lebt der verrückte Joselito. Der 30jährige verdient sich seinen ärmlichen Lebensunterhalt mit verschiedenen Hilfsarbeiten beim Schmied, bei einem Holzfäller und, da er ein Händchen für Tiere hat, bei verschiedenen Bauern in der näheren Umgebung. Des Abends trifft man ihn meistens in der „Trinkstube“, wo er sein karges Gehalt in Bier und Schnaps umsetzt.

Dann beginnt er meist unaufgefordert seine verrückten Geschichten zu erzählen, dass er in seiner Kindheit von einem Kobold geraubt worden ist, dass vorige Woche ihn ein Einhorn zu einem reichhaltigen Pilzfund geführt habe, dass er von Krähen beobachtet werde, die Spione aus dem dunklen Osten sind, dass er einmal unter einem Stein einen Dukaten gefunden habe, der einer Fee gehörte, dass er einmal von einem Baum angegriffen worden sei, und so weiter und so fort.

Bei Aussicht auf einige Geldstücke übernimmt er jede Arbeit.

Verwendung im Spiel

Joselito kann als wertvoller Informationslieferant dienen. Obwohl er nicht alles versteht, was er sieht und hört, hat er doch seine Augen und Ohren überall. Die Leute halten sich in seiner Gegenwart nicht unbedingt zurück, da sie Joselito nicht für ernst nehmen. Er wird auch des Öfteren Opfer der anderen Wirtshausgänger, die immer wieder Witze auf seine Kosten reißen. Das liegt auch daran, dass er schwierige Sätze nicht immer gleich versteht und dann immer wieder nachfragt.

Joselitos Geschichten werden von vielen als Ausgeburt seiner blühenden Fantasie gehalten, aber es steckt doch immer ein Fünkchen Wahrheit darin. Die Neugier der Helden kann da durchaus zu einigen Nachforschungen führen, die interessante Sachen aufdecken.

In den verschiedenen Gebieten Aventuriens kann man fast überall auf einen Joselito treffen. Nur der Name unterscheidet sie, Fredo, Havel, Jasper, Tore, Abdul, oder er heißt einfach nur Alrik. Er lebt zwar meist in Dörfern, aber er ist auch in kleineren Städten anzutreffen.

Spielwerte

Alter:	28	Größe:	1,78 Schritt
Haarfarbe:	braun	Augenfarbe:	blau

Kurzcharakteristik: Bursche für alles, Dorftrötel mit einem Hang zum Fantastischen

Besonderheiten: KL 7 (miserable Eigenschaft), Tierfreund

Szenariovorschläge

(1) Nackt unter Wölfen

„Ja, wirklich. Der Wolf hat das Schaf gerissen. Ich habe gesehen, wie er es gejagt hat, aber es hatte keine Chance. Und als er dann gefressen hat, da kam dieser Mensch, nackend. Und mit ihm hat der Wolf seine Beute geteilt.“

Diesen Wolfsmenschen zu finden kann die Helden durch den Wald zu einer Wolfhöhle führen, wo sie feststellen, dass dort tatsächlich ein Mensch unter Wölfen lebt und wie einer von ihnen behandelt wird. Es mag einiges an Nachforschungen kosten, um herauszufinden, wer dieser Mensch ist, der noch nicht einmal die menschliche Sprache spricht. Denn der Nachfolger des Händlers, der vor Jahren einem Wolfüberfall zum Opfer fiel, und dessen kleines Kind nie gefunden wurde, mag es aus verständlichen Gründen gar nicht, wenn plötzlich ein Erbe auftauchen sollte.

(2) Pilze

„Die Pilze waren riesengroß, sag ich euch.“ Joselito deutet mit den Händen etwa ein Spann an. „Und da war eine ganze Lichtung mit diesen Pilzen. Damit hätte man für das ganze Dorf kochen können. Aber wenn das Eichhörnchen nicht wäre, hätte ich nicht dorthin gefunden.“

Aber Joselito hat noch einen Pilz als Beweis in seiner Hütte. Interessierten Helden erklärt er, wo ungefähr er das Eichhörnchen getroffen hat, das ihn zu der Pilzlichtung geführt hat. Den Helden mag dieses Glück ebenfalls beschieden sein, allerdings folgt dann eine Verfolgungsjagd durch die dichte Farne und das Unterholz des Waldes. Wird diese erfolgreich bestanden, können sich die Helden aus den gefundenen Pilzen ein schmackhaftes Mahl zubereiten, das durchaus die nächtliche Regeneration erhöht.

(3) Hexenblick

„Es waren etwa ein Dutzend Krähen, ich schwöre es euch. Sie sind über das ganze Dorf geflogen und haben sich mal hier, mal da niedergelassen. Das waren bestimmt Späher aus dem Osten, aus den dunklen Landen. Da wird es bald eine Überfall geben, das könnt ihr mir glauben!“

Da die Krähen am nächsten Tag wieder zu sehen sind, können die Helden durch verdecktes Beobachten dieser herausfinden, dass immer wieder eine bestimmte junge Frau beobachtet wird. Diese ist in der Sache ganz ahnungslos. Ein Verfolgen der Krähen führt zu einer in der Nähe lebenden Hexe, die durch diese eine potentielle Schülerin beobachtet.

Alarene aus Grangor

Tochter Satuaris der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen,

Medium, Alchimistin und profunde Kennerin der Dämonologie

Erscheinungsbild

Wenn man Alarene begegnet, so fallen einem meist zunächst die langen schwarzen Haare auf, die ihr seidig über den Rücken fallen. Doch ist es ihr gesamtes Erscheinungsbild, welches die Leute in Erinnerung behalten werden, wenn sie ihr in den Gassen Grangors (oder einer anderen Stadt) begegnen. Ihre grünen Augen haben schon viele Leute in ihren Bann gezogen.

Meist trägt sie ein Mieder und ein hübsches schwarzes Kleid. Selbst wenn sie in die Ferne auszieht oder durch die Wildnis reist lässt sie sich nur schwer von ihrer edlen und teuren Kleidung trennen und sorgt stets dafür tadellos auszusehen, sofern es ihr möglich ist.

Dennoch strahlt sie meist eine gewisse Morbidität aus. Menschen die sie zum ersten Mal sehen sind meist ein wenig bedrückt oder zögern mit ihr etwas zu tun haben zu wollen, obwohl sie dennoch von großer Schönheit ist. Ihr Gesicht mit der Stupsnase passt eher zu dem einer märchenhaften Prinzessin, als zu einer finsternen Hexe. Stets achtet Alarene auf ein sehr gepflegtes Äußeres und schminkt sich gerne. Dabei passt sie sich der vorherrschenden Mode Grangors an. Ihre Bewegungen sind meist grazil und ihre Worte wohl gewählt. Man merkt deutlich ihr an, dass sie gebildet und von wachem Verstand ist. Auch Schmuck trägt sie gerne, wobei sie stets auf die Symbole der Zwölfgötter verzichtet, also zum Beispiel keinerlei Amulette mit den Tieren oder anderen Zeichen der Götter trägt, da sie außer an Satuaris und Sumu keinen göttlichen Mächten Verehrung entgegenbringt.

Ihr Vertrautentier, eine handgroße Spinne namens Pardona, bewahrt sie meist in einer Umhängetasche auf. Ist sie nicht unterwegs, gewährt sie dem Spinnentier meist Bewegungsfreiheit, so dass es meist sich irgendwo in ihrem Haus versteckt.

Hintergrund

Vor vielen Jahren verliebte sich ein praisfrommer Junker aus Grangor in eine schöne Bäuerin. Aus der Liebe der beiden entstand ein Kind, ein kleines Mädchen. Doch blieb der Mutter nichts anderes übrig, als das Kind in die sicheren Hände eines Geweihten der Tsa zu geben, denn die Familie ihres Geliebten lehnte das Kind ab und sie war zu arm um es groß zuziehen.

Viele Jahre lang lebt das Mädchen, welches ein gütiger Diener Tsas auf den elfischen Namen Alarene taufte, in dem Tempel. Doch Alarene blieb unter den anderen Kindern stets eine Außenseiterin. Sie schien Dinge zu sehen, die sonst niemand sah, sprach mit längst verstorbenen Menschen und entwickelte eine kindliche Form der Magie. Die Geweihten überlegten sich, das Kind an eine Akademie oder den Hesindetempel zu übergeben,

denn die Vorkommnisse häuften sich zusehends und als ein neidisches Kind während eines Streits von Alarene durch Magie verletzt wurde, schien dies den friedliebenden Geweihten der einzige Ausweg.

Doch das Schicksal hatte etwas anderes für Alarene vorgesehene und so wurde die Hexe Sinfreda auf sie aufmerksam. Die Zauberin konnte die Geweihten der Tsa davon überzeugen, dass sie bei ihr besser aufgehoben sei.

So kam es, dass Alarene in der Hexenkunst unterwiesen wurde. Sinfreda war eine Schlangenhexe, die durchaus ein gewisses Ansehen in der Stadt genoss und von ihrem Erwerb leben konnte. So wurde Alarene immer fähiger darin, ihre Talente einzusetzen. Sie hatte eine Begabung dafür, sich als Medium und Alchimistin hervorzutun. Geister Verstorbener schienen sie oft aufzusuchen und so wurde sie bald stadtbekannt. Auch ihre Fähigkeiten in der Alchimie (und der Giftmischerei) waren sehr gefragt.

Nach dem sie zu einer hübschen jungen Frau herangewachsen war, übernahm sie die Geschäfte ihrer Lehrmeisterin. Sinfreda verstarb kurz vorher und hinterließ ihrer Schülerin alles was sie hatte. Gerüchte wurden laut, dass Alarene selbst für den Tod ihrer Lehrerin verantwortlich war. Man behauptete, sie habe Gift unter Sinfredas Essen gemischt, um sie endlich loszuwerden.

Angezogen von den Gerüchten wurde auch die Stadtgarde und die Praioskirche immer aufmerksamer auf die dunkle Hexe und so sah Alarene nur die Möglichkeit, die Stadt zunächst für einige Zeit zu verlassen. Sie reiste in den Tiefen Süden, nach Al'Anfa und wurde dort eine gefragte Zauberin, denn ihre Talente waren dort sehr hilfreich, um manches Problem zu lösen. Auch nach Maraskan verschlug es sie, wo sie ihr Vertrautentier, eine überaus intelligente Spinne, fand.

Die nächsten Jahre schloss sie sich auch ab und an einigen Abenteurergruppen an und reiste durch die Welt. Erst nach Jahren kehrte sie nach Grangor zurück und wurde wieder Teil der Gesellschaft dort. Sie liebt es die Adligen und Patrizier über ihre Absichten im Unklaren zu lassen, ist gern gesehener Gast bei Maskenbällen oder heimlichen Séancen. Es scheint so, als ob niemand genau wüsste, was Alarene antreiben würde, vielleicht noch nicht einmal sie selbst.

Ihr Vertrautentier ist eine den aventurischen Gelehrten unbekannte Spinnenart, etwas so groß wie eine Hand, giftig und hochintelligent (man könnte fast schon von menschlicher Intelligenz sprechen). Da Alarene viele alte Legenden gehört hat, vor allem über die Hochelfen und ihre Geschichte, hat sie sich den Namen der Verderbin Pardona für die Spinne ausgesucht.

Verwendung im Spiel

Die Spinnenhexe Alarene kann den Helden an vielen Orten und zu vielen Situationen begegnen. In ihrer Heimat dem Horasreich kann man sie ebenso antreffen wie im Süden Aventuriens, wo sie ihre Intrigen spinnt oder gar auf Maraskan, wo sie hinter den Geheimnissen der Rächerinnen Lycosas her ist.

Alarene kann dabei eher eine kleine Rolle ausfüllen, wie etwa als Alchimistin oder Fachkundige auf dem Gebiet der Gifte, Geister oder der Dämonologie, aber auch als Alchimistin. Zudem ist nicht festgelegt, ob sie der Gruppe eher freundlich, neutral oder

feindlich gesinnt ist. Sie kann sowohl eine Widersacherin und Feindin der Heldengruppe darstellen, als auch eine Verbündete und Freundin, je nach Mission und Zusammensetzung der Gruppe.

Spielwerte

Haare: schwarz

Augen: grün

Größe: 1,75 Schritt

Gewicht: 55 Stein

Alter: 23 Jahre

Eigenschaften: MU 14, KL 13, CH 15, IN 15, FF 13, GE 12, KO 12, KK 11, SO 7

Vorteile: Machtvoller Vertrauter Gutaussehend, Wesen der Nacht III, Vollzauberer

Nachteile: Rachsucht 10, Medium, Feste Gewohnheit, Feind Vorurteile (Geweihete) 10, Neugier 8, Eitelkeit 7, Angst vor Feuer 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Repräsentation Hexe, Ritualkenntnis Hexe (10), Große Meditation, Vertrautenbindung Merkmalskenntnis Geisterwesen, Aura Verhüllen Talentspezialisierung Kochen (Tränke)

Wichtige Talente: Dolche 5, Blasrohr 5, Sinnenschärfe 6, Tanzen 6, Fliegen 6, Überreden 9, Betören 6, Menschenkenntnis 7, Magiekunde 8, Pflanzenkunde 10, Muttersprache (Garethi) 11, Sprachen kennen (Rogolan) 6, Sprachen kennen (Isdira) 7, Lesen/Schreiben (Kusliker Zeichen) 6, Kochen (Tränke) 7 (9), Heilkunde Gift 11, Malen/Zeichnen 7

Wichtige Zauber: Hauszauber: Einfluss bannen +6, Geisterbann +10, Geisterruf +12, Große Gier +7, Krabbelnder Schrecken +8, Spinnenlauf +11, Zauberszwang +8
Zauberfertigkeiten: Abvenenum +4, Ängste Lindern +4, Blick in die Gedanken +6, Harmlose Gestalt +6, Hellsicht trüben +3, Hexenblick +3, Hexenknoten +5, Klarum Purum +6, Schleier +6, Sensibar +4, Hexengalle +5, Fluch der Pestilenz +8, Vipernblick +4, Levthans Feuer +5, Saturias Herrlichkeit +5

Szenariovorschläge:

- Die Heldengruppe muss dringend etwas über eine längst verstorbene Person oder einen Geist herausfinden. Durch ihre Nachforschungen werden sie auf Alarene aufmerksam, die eine bekannte Geisterbeschwörerin und Medium ist. Auch diesmal ist die Spinnenhexe bereit weiterzuhelfen, doch mag es sein, dass der Geist von ihr Besitz ergreift und den Helden somit während der Séance schwer zu schaffen macht oder sie gar angreift.
- Eine ganz einfache Begegnung mit Alarene kann erfolgen, wenn die Helden ein alchemistisches Gebräu kaufen wollen und so ihren Laden betreten. Eventuell haben sie bereits vorher einige Gerüchte gehört und werden besonders vorsichtig sein, wenn sie Geschäfte mit der Hexe machen. Oder aber sie werden von Alarene beauftragt, eine seltene Zutat zu suchen und zu ihr zu bringen.

- Während eines Maskenballs oder dem Rahjanal können die Helden Alarene ebenfalls begegnen. Sie liebt es sich zu verkleiden und so mag es auch nicht wundern, dass sie der Schönheit ausnahmsweise auch mal ausgelassen begegnen. Allerdings mag sie auch eine Intrige zu dem Fest geführt haben und die Heldengruppe wird darin verwickelt. Dies kann über das Ausspionieren einer Person, über einen Diebstahl bis hin zum verabreichen eines Schlafgiftes alles sein.
- Auch kann es gut sein, dass Alarene eine Gruppe anwirbt, die mit ihr gemeinsam Maraskan aufsucht, um näheres über ihre Spinne Pardona zu erfahren. Das Geheimnis der Spinne geht bis in ein früheres Zeitalter zurück. Einstmals gab es das Äon der Vielbeinigen und Pardona ist tatsächlich ein Relikt aus dieser Zeit. Ihre Intelligenz ist in etwa genauso hoch wie die eines Menschen und so auch ihr Handeln. Damit ist sie den Smaragdspinnen nicht unähnlich. Es gibt noch weitere Vertreter ihres kleinen Volkes, die einen alten Spinnentempel mitten im Dschungel bewachen. Doch das Geheimnis zu lüften bedarf es eines gefährlichen Weges mitten durch das Gebiet der Skrechu, die dem kleinen intelligenten Spinnenvolk als Feind bekannt ist.
- In Al'Anfa wäre es denkbar, dass Alarene in Intrigen verwickelt ist und die Helden entweder auf ihrer Seite stehen, oder aber sie als Antagonistin fungiert und somit zur Feindin der Gruppe wird. Insbesondere scheint sie gute Kontakte zum Haus Wilmaan zu besitzen, da auch die Granden dieses Hauses eine gewisse Morbidität schätzen.
- Der Tod von Sinfreda wurde bislang immer noch nicht aufgeklärt. Und so mag es sein, dass die Helden beauftragt werden, endlich nach all den Jahren das Verbrechen aufzuklären. Ob Alarene wirklich ihre Lehrmeisterin ermordete, es reiner Zufall war oder gar jemand anderes dahinter steckt, können Sie entscheiden, werter Meister.

